



РУКОВОДСТВО ИГРОКА



КНИГА ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ



КОМАНДА D&D РАЗРАБОТКИ РУКОВОДСТВА ИГРОКА МОНТЕ КУК, ДЖОНАТАН ТВИТ, СКИП ВИЛЬЯМС

ПРОЕКТИРОВАНИЕ РУКОВОДСТВА ИГРОКА

Джонатан Твит

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РУКОВОДСТВО

Питер Адкинсон

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Ричард Бэйкер

РЕДАКТОРЫ

Джулия Мартин, Джон Рэтклиф

ПОМОЩНИКИ РЕДАКТОРОВ

Пэнни Вильямс, Джефф Квик, Дэвид Нунан

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Ким Мохан

ТВОРЧЕСКИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ЯДРА D&D

Эд Старк

РУКОВОДИТЕЛЬ РПГ R&D

Билл Слависцек

ЗАВЕДУЮЩИЙ ТОРГОВОЙ МАРКОЙ

Рйян Дэнсей

УПРАВЛЯЮЩИЙ КАТЕГОРИЕЙ

Кэйт Стрехм

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Лэрри Вейнер, Джош Фисчер

РУКОВОДИТЕЛЬ МАКЕТА

Джон Счиндехетте

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

Дэн Мьюрин

ХУДОЖНИКИ КОНЦЕПЦИИ

Сэм Вуд, Тодд Локвуд

РАЗРАБОТКА ЛОГОТИПА D&D

Мэтт Аделспрэггер, Шерри Флойд

ХУДОЖНИК ОБЛОЖКИ

Генри Хайгинботэм

ХУДОЖНИКИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Ларс Грант-Вэст, Сэм Вуд

Тодд Локвуд, Дэвид Мартин, Арни Свикел

Скот Фишер, Джон Фостер,

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Шон Гленн, Шерри Флойд

ТИПОГРАФ

Нэнси Волкер

ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА

Джо Фернандес

ФОТОГРАФ

Крейг Каднохавски

МЭНЕДЖЕР ПРОИЗВОДСТВА

Чэз Дэлонг

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК,

Валентин Дмалекс, Хэллэн

ОФОРМЛЕНИЕ И ВЕРСТКА

Валентин Дмалекс

ПРОЧИЕ ПОМОЩНИКИ ВОЛШЕБНИКОВ ПОБЕРЕЖЬЯ РПГ R&D

Эрик Кэйджл, Джэйсон Карл, Шон Ф, Карнс, Майкл Картер, Мишель Картер, Энди Коллинз, Вильям В. Коннорс, Брюс Р.

Корделл, Дэйл Донован, Дэвид Эклбэрри, Джеф Грабб, Роб Хейнсоу, Миранда Хорнер, Гарольд Джонсон, Кидж

Джонсон, Гвендолин ФМ Кэстрел, Дуэйн Максвелл, Стив Миллер, Роджер Мур, Джон Пикенс, Крис Прамас, Рич

Редман, Томас М. Рейд, Шон К. Рейнолдс, Стивен Шенд, Майк Селинкер, Стэн!, Джи Ди Вайкер, Дженифер Кларк

Вайлкс, Джэймс Виятт

Основано на оригинальных правилах Подземелья и Драконы (D&D/D&D), созданных

Е. Гари Гигахсом и Дэйвом Арнэсонандом.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 System logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast. Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by St. Martin's Press. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U. S. A.

Вопросы? 1-800-324-6496 620 – T11550

Вэб-сайт фирмы-производителя англоязычного варианта книги www.wizards.com/dnd



От Команды Перевода

В первую очередь хотелось бы выразить благодарность Корпорации Волшебники Побережья “Wizards of the Coast” за создание англоязычной книги, и авторам написавшим эту книгу (и создавшим правила). А также выразить благодарность Demonand’у (www.dungeons.ru) за предоставление экземпляра англоязычной книги Руководства Игрока, и предоставление сайта для выкладки книги, благодаря чему вы можете ею пользоваться.

Уважаемые читатели, приветствуем вас на страницах этой книги. Надеемся, что сия книга будет полезной, и даст возможность вам окунуться в безбрежный мир фантазий. Данное руководство рассчитано на молодых игроков, так как нет привычной терминологии (русское – английское), но для уже играющих игроков и ДМ’ов есть специальные таблицы в конце глав со списком русских и английских аналогий терминов. Кроме этого вы можете найти на сайте Demonand’a англоязычную версию книги и найти в соответствующей главе необходимую информацию.

Целью данного проекта, было давнее желание создания нормальной, качественной версии популярнейшей за границей книги. Мы постарались воссоздать дизайн оригинала. Сохранить весь иллюстрированный материал, диаграммы, таблицы и сноски. Вся информация переведена в метры, килограммы, и т.д., (в более удобную метрику для игроков и мастеров Подземелья нашего континента). (Принятое соотношение: один фут=0,3м (30 сантиметров), один фунт=0,45 кг (450 гр.), одна унция=10 гр. Сам перевод отличается от оригинала тем, что основная информации расположена в соответствии с Русским алфавитом, а не Английским, нумерация произведена под русскоязычную версию и соответствует содержанию на 4 странице, поэтому вы легко сможете найти необходимую вам информацию, или таблицу.

В конце книги приведён англо-русский словарь терминов и глоссарий (на данный момент отсутствует).

Относительно использования книги: Первое назначение книги это печать, она не совсем удобна для чтения на компьютере. Но если у вас нет возможности распечатать, то её желательно читать при разрешении 1024x768, так как система двух колонок и небольшой по размеру шрифт, делает не совсем удобным чтение книги. Печать предпочтительно осуществлять (личный опыт) на цветных или черно-белых лазерных принтерах, на струйном высокий расход краски.

P.S. К сожалению на данный момент выпущено лишь 10 глав книги, где можно ознакомиться с правилами создания персонажей, правилами боя, магии. 11 Глава: Заклинания находится на данный момент в работе, (она представлена в виде списков заклинаний для всех классов), в скором времени выйдет в свет Руководство Игрока 3,5 редакции, книга уже переработана, изменения вполне приемлемы, поэтому мы думаем, вы сможете скачать экземпляр книги с сайта www.dungeons.ru в скором времени. Весь графический материал, словарь уже готовы, производится доработка под редакцию 3,5.

Также начата работа над Руководством Мастера Подземелий (естественно редакции 3,5).

Наша группа перевода постарается регулярно переводить и радовать вас новыми продуктами Д&Д. Надеемся, данная работа принесёт вам удовольствие.

Приятного Игропровождения !!!

P.P.S. Заранее приносим свои извинения за возможные ошибки и опечатки в контексте книги. Свои замечания присылайте по адресу [www. mistake32@torba.com](mailto:mistake32@torba.com)

СОДЕРЖАНИЕ

Основы Создания Персонажа	4
Введение	6
Глава 1: Параметры	7
Показатели Ваших Параметров	7
Изменение Показателей Параметров	10
Глава 2: Расы	11
Выбор Расы	11
Расовые Характеристики	11
Люди	12
Гномы	13
Дварфы/Карлики	15
Полу-Орки	16
Полу-Эльфы	17
Халфлинги	18
Эльфы	19
Глава 3: Классы	21
Классы	21
Классовые и Уровневые Бонусы	22
Преимущества зависящие от Уровня	22
Описания Классов	22
Бард	24
Варвар	27
Воин	29
Вор	31
Друид	34
Жрец	37
Маг/Волшебник	40
Монах	44
Паладин	48
Рейнджер	51
Чародей	53
Мультиклассовые Персонажи	56
Глава 4: Навыки	59
Общее о Навыках	59
Как Действует Навык	59
Получение Рангов Навыков	60
Использование Навыков	62
Описания Навыков	65
Глава 5: Черты	83
Приобретение Отличительных Черт	83
Необходимые Условия	83
Типы Отличительных Черт	83
Описания Отличительных Черт	86
Глава 6: Описание	95
Мировоззрение	95
Религия	98
Биологические Показатели	100
Внешность, Индивидуальность и Предыстория	101
Разнообразьте Своего Персонажа	102
Глава 7: Снаряжение	103
Экипировка Персонажа	103
Имущество и Деньги	104
Продажа Своих Вещей	104
Оружие	104
Доспехи	112
Предметы, Продукты и Услуги	117
Особые и Превосходные Предметы	122
Глава 8: Сражение	125
Как Происходит Сражение	125
Основы Боя	127
Последовательность Сражения	128
Статистика Боя	128
Инициатива	130
Действия в Сражении	131
Ранения и Смерть	139
Передвижение и Позиция	140
Модификаторы Боя	142
Действия с Особой Инициативой	144
Специфические Атаки и Повреждения	145
Глава 9: Авантюры	153
Переносимая Ёмкость	153
Передвижение	154
Обследование	155

Опыт и Уровни	156
Сокровище	158
Другие Награды	158
Глава 10: Магия	159
Активация Заклинаний	159
Заклинания Магов	166
Жреческие Заклинания	168
Школы Магии	170
Специальные Способности	171
Глава 11: Заклинания	173
Заклинания Барда	173
Заклинания Друида	175
Заклинания Жреца	177
Заклинания Паладина	182
Заклинания Рейнджера	183
Заклинания Мага и Чародея	183
Формат Заклинания	188
Заклинания	189
Приложение: Основные Принципы и Глоссарий	3
Индекс	3
Игроки – Тестеры	3
Карточка Персонажа	3
Список Таблиц	
Таблица 1-1: Модификаторы Пара- метров и Бонусные Заклинания	8
Таблица 1-2: Средние Показатели Силы	8
Таблица 1-3: Средние Показатели Ловкости	9
Таблица 1-4: Средние Показатели Телосложения	9
Таблица 1-5: Средние Показатели Интеллекта	9
Таблица 1-6: Средние Показатели Мудрости	9
Таблица 1-7: Средние Показатели Обаяния	10
Таблица 2-1: Расовые Модификаторы Параметров	12
Таблица 3-1: Базовые Бонусы Спас- бросков и Атак	22
Таблица 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня	22
Таблица 3-3: Бард	27
Таблица 3-4: Знаемые Бардом Заклинания	27
Таблица 3-5: Варвар	28
Таблица 3-6: Воин	29
Таблица 3-7: Вор	32
Таблица 3-8: Друид	36
Таблица 3-9: Жрец/Священник	37
Таблица 3-10: Боги	38
Таблица 3-11: Маг/Волшебник	41
Таблица 3-12: Талисманы	42
Таблица 3-13: Специфические Способности Талисманов	43
Таблица 3-14: Повреждение и Ско- рость Маленьких Монахов	46
Таблица 3-15: Монах	46
Таблица 3-16: Паладин	48
Таблица 3-17: Рейнджер	51
Таблица 3-18: Избранные Враги Рейнджера	52
Таблица 3-19: Чародей	54
Таблица 3-20: Знаемые Чародем Заклинания	54
Таблица 4-1: Пункты Навыков на Уровень	61
Таблица 4-2: Навыки	61
Таблица 4-3: Примеры Встречных Проверок	62
Таблица 4-4: Примеры Проверки Навыков	64
Таблица 4-5: Примеры КС Дверей	64
Таблица 4-6: Языки	81
Таблица 5-1: Отличительные Черты	85

Таблица 6-1: Мировоззрение Существ, Расы, Класса	96
Таблица 6-2: Боги по Расам	98
Таблица 6-3: Боги по Классам	98
Таблица 6-4: Стартовый Возраст Персонаж	100
Таблица 6-5: Эффект Возраста	101
Таблица 6-6: Случайный Рост и Вес	101
Таблица 7-1: Случайное Стартовое Золото	103
Таблица 7-2: Монеты	104
Таблица 7-3: Товары для торговли	104
Таблица 7-4: Оружие	106
Таблица 7-5: Доспехи	113
Таблица 7-6: Надевание Доспехов	113
Таблица 7-7: Предметы и Услуги	116
Таблица 7-8: Ёмкости и Грузовые Устройства для Перевозки	120
Таблица 7-9: Особые и Превосход- ные Предметы	123
Таблица 7-10: Гранатоподобное оружие	123
Таблица 7-11: Дополнительное Снаряжение	124
Таблица 8-1: Основополагающие Действия в Бою	132
Таблица 8-2: Штрафы при Сражении с Оружием в Каждой Руке	135
Таблица 8-3: Частичные Действия	137
Таблица 8-4: Разнообразные Действия	138
Таблица 8-5: Стандартная Шкала	140
Таблица 8-6: Размер Существа и Шкала	141
Таблица 8-7: Тактическая Скорость	141
Таблица 8-8: Модификаторы Броска Атак	143
Таблица 8-9: Укрытие	143
Таблица 8-10: Помехи	144
Таблица 8-11: Размер и КД Объектов	146
Таблица 8-12: Прочность Вещества и Хит-Поинты	147
Таблица 8-13: Прочность и Хит- Поинты Обычного Оружия и Щитов	147
Таблица 8-14: КС для Поломки и Разрыва	147
Таблица 8-15: Прочность Объектов и Хит-Поинты	147
Таблица 8-16: Изгнание Нежити	151
Таблица 9-1: Переносимая Ёмкость	154
Таблица 9-2: Переносимая Нагрузка	154
Таблица 9-3: Передвижение и Расстояние	155
Таблица 9-4: Затруднённое Передвижение	155
Таблица 9-5: Местность и Передви- жение в Путешествии	155
Таблица 9-6: Скакуны и Средства Передвижения	155
Таблица 9-7: Источники Света	156
Таблица 10-1: Предметы Подвер- гающиеся Магическим Атакам	162

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Следуйте шаг за шагом по ниже перечисленным пунктам, для того чтобы создать персонажа 1-го уровня. Из материала вам понадобятся: карточка игрока, карандаш, несколько листов бумаги для различных записей, и четыре шестигранных кубика.

0. Посоветуйтесь с вашим Мастером Подземелий

У вашего МП могут отличаться какие-то правила или условия компании, от стандартных правил. Вам также нужно будет поинтересоваться какие персонажи (их классы, расы) уже участвуют в игре, для того, что бы ваш персонаж хорошо гармонировал в группе.

1. Параметры Способностей

Набросьте каждый из параметров. Для этого бросьте четыре шестигранных игнорируя самый нижний показатель, и суммируйте оставшиеся три. Запишите все шесть результатов на черновой бумаге.

Если бросили слишком плохо, бывает и такое, с разрешения МП, вы можете перебросить. Ваши показатели считаются низкими, если все ваши модификаторы равны 0 или ниже, или если самый высокий параметр из всех равен 13.

2. Выбор класса и расы

Вам нужно будет выбрать расу и класс для вашего персонажа одновременно, так как некоторые расы более удобны для некоторых классов, а некоторым определенные классы запрещены. Описание для каждого класса приведено в Главе 3: в котором есть раздел «Расы». Вы сможете посмотреть какие расы и классы наиболее совместимы. Запишите расу и класс персонажа в игровой карточке.

Подумайте о том, каким будет этот персонаж. Вы не должны на данный момент продумать всю личность, но все же отдельные яркие черты вашего героя должны возникнуть в вашем воображении.

Представленные классы в книге: Бард, Варвар, Воин, Вор, Друид, Жрец, Маг, Монах, Паладин, Рейнджер, Чародей. Расы: человек, дварф, гном, халфлинг, эльф, полу-эльф, полу-орк.

3. Запись параметров и их модификаторов

Теперь зная расу и класс вашего персонажа, соответственно показателей ваших шести способностей, которые вы кидали в 1 пункте: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Обаяние, модифицируйте их вверх и вниз соответственно с расой вашего персонажа, модификаторы указаны в Таблице 2-1: Расовые модификаторы параметров.

Основываясь на самых высоких показателях, они станут основой вашего класса. В каждом описании класса есть заголовок «Параметры», в котором указаны наиболее важные параметры для класса. Вы также решите, какой тип персонажа ваш герой, его слабые и сильные стороны.

Для каждого параметра запишите модификатор. Смотри в Таблице 1-1: Модификаторы параметров и Бонусные заклинания. Это число точно покажет вам насколько высоко или низко вы находитесь от середины в зависимости от параметра.

4. Согласование начальных данных (начальный комплект)

Просмотрев начальные данные, приводимые в конце каждого класса в 3 главе, вам будет предложено быстрый способ выполнения нескольких шагов создания вашего персонажа (начальный комплект). Если вам подходят черты, навыки и снаряжение, описанные для персонажа выбранного вами класса, тогда вы можете записать эту информацию на вашу карточку игрока. Но вы можете, и сами самостоятельно подобрать всю информацию из нижеиследующих глав.

5. Запись Расовых и Классовых различий

Раса и класс вашего персонажа, дают вам определенный ряд плюсов и минусов. Большинство признаков автоматические, но часть из них связаны с выбором. Некоторые решения подразумевают размышления наперед, о будущих, предстоящих действиях героя. К примеру, вы хотите, чтобы ваш Воин владел навыком – Экзотическое оружие, для этого вам нужно узнать, что это за экзотическое оружие (Описывается в Главе 7 Снаряжение). Посмотрите всю книгу, если вам это необходимо, не бойтесь изучать и узнавать.

6. Выбор черт персонажа

У каждого 1 уровневого персонажа есть какие-то при-

наки смотри Таблица 5-1: Отличительные Черты. Некоторые черты связаны со снаряжением или умениями, поэтому вам будет нужно просмотреть необходимые главы, чтобы определиться с выбранными отличительными чертами.

7. Выбор навыков

В зависимости от класса вашего персонажа и его модификатора Интеллекта, вы получите определенное количество очков для определения навыков. Каждый навык ранжируется в степенях. Каждая степень добавляет +1 (к броскам проверки), для успешной проверки навыка. На 1-м уровне ваш персонаж может приобрести до 4-й степени в классовой навыке (навык из списка всех навыков относящихся к классу вашего персонажа), или до 2-й степени в смежных классах (навык из списка навыков других классов).

Навыки вашего класса приведены в описании вашего класса в Главе 3: Классы. Все навыки приведены в Таблице 5-2: Навыки, и описаны в Главе 5: Навыки.

Приобретение и развитие навыка будет лучше, если вы потратите 4 пункта навыков (ваш максимум) на каждый выбранный навык, следуя за набором навыков предложенных в каждом Классе.

Каждый признак имеет ключевой Параметр, непосредственно связанный с ним. Когда вы будете записывать ваши навыки на карточке игрока, запишите модификаторы Параметра в графе с одноименным наименованием. (Модификаторы мы выписывали в 3 пункте).

7. Ознакомление с Описанием

Просмотрите Главу 6: Описание. Это поможет вам

лучше детализировать вашего персонажа. Вы можете определиться с деталями сейчас, или немного позже, но они не менее важны на данном этапе.

9. Выбор Снаряжения

Если вы не используете начальное снаряжение, приведенное для каждого класса, вы можете самостоятельно приобрести своё стартовое снаряжение (См. Табл. 7-1 Случайный стартовый капитал). Вы можете взять за основу приведенное начальное снаряжение, но разнообразив его своим выбором.

10. Запишите Показатели боя и Навыков

Базируясь на вашей: расе, классе, модификаторах параметров, чертах и снаряжении, определите спас-броски, Класс Доспеха, хит-поинты, модификатор инициативы, бонус рукопашного боя, параметры оружия, и показатели навыков. Заполните карточку игрока базовым показателем бонусов атак и спас-бросков по таблице класса вашего персонажа. Под суммируйте общий бонус (или возможно штраф) для каждого спас-броска, рукопашной и стрелковой атак, атаки и повреждения каждого оружия, каждого навыка, и инициативы.

Определите Класс Доспеха (КД) персонажа. Этот показатель указывает на то, как сложно будет попасть по вашему персонажу в сражении. КД основан на: типе доспеха, щита, и модификатору Ловкости.

У каждого персонажа есть определенное количество хит-поинтов, показывающее, сколько ему осталось ещё до смерти. Персонажи 1-го уровня получают: Маги и Чародеи по 4 хп, воры и барды по 6хп, жрецы, друиды и монахи по 8 хп, воины, паладины рейнджеры по 10 хп, и варвары по 12 хп. К этому количеству приплюсовывается модификатор Телосложения вашего персонажа.

11. Последние штрихи

Теперь придумайте или выберите из предложенного списка имя персонажа, определите его пол, мировоззрение, возраст, внешний вид и т.д. Глава 6: Описание показывает каким разнообразным может быть ваш персонаж: внешним видом, личностью, историей жизни.

Особой надобности полного создания персонажа нет, с разрешения вашего МП вы бы могли добавлять, изменять какие-то детали, в зависимости от игры, для того, что бы лучше ощутить своего персонажа.

КОМПАНИЯ	
ОЧКИ ОПЫТА	
ИНВЕНТАРЬ	
ПРЕДМЕТ	ПРЕДМЕТ
9	
ЗАКЛИНАНИЯ	
СПАС-БРОСОК	
КОЛИЧЕСТВО НАЗНАЧЕН ЗАКЛИНАНИЙ (ТОЛЬКО БАРДЫ И ЧАРОДЕИ)	
0 1 оч. 2 оч. 3 оч. 4 оч.	
5 оч. 6 оч. 7 оч. 8 оч. 9 оч.	
УРОВЕНЬ	
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	
5	
ЗАКЛИНАНИЯ	
ЯЗЫКИ	
5	
7	
СПЕЦ. СПОСОБНОСТИ/ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ	
5	
6	
ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ	
11	
ДЕНЬГИ	

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в игру, которая будоражит фантазию людей, уже свыше четверти столетия.

Играя в Подземелья и Драконы (Dungeons & Dragons®), вы создаёте, уникального, вымышленного персонажа, который существует в вашем воображении и воображении ваших друзей. Один человек в игре, Мастер Подземелий (МП), контролирует всех чудовищ и людей обитающих в воображаемом мире. Вы и ваши друзья, будете сталкиваться лицом к лицу с опасностями, исследовать тайны и загадки, которые будет ставить перед вами ваш Мастер Подземелий.

Вымышленная жизнь каждого персонажа различна. Ваш персонаж может:

- исследовать древние руины, охраняемые сбивающими с пути ловушками.
- заколоть мечом омерзительных чудовищ/монстров.
- ограбить гробницу, давно забытого волшебника.
- применять могущественную магию, чтобы сжигать и взрывать своих врагов.
- разгадывать дьявольские тайны.
- находить магические: оружие, кольца и другие предметы.
- устанавливать мир, между воюющими племенами.
- возвращаться из мира мёртвых.
- столкнуться с мёртвым существом, способным лишь прикосновением высосать из вас жизнь.
- прокрадываться в замок, чтобы проследить за врагами.
- путешествовать, в иные планы существования.
- бороться голыми руками с кровожадными чудовищами.
- создать волшебную палочку.
- обратиться в камень и наоборот.
- превратить кого-то в жабу.
- стать королём или королевой.
- разыскать уникальные и могущественные артефакты, с поражающей магической силой.

ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ

Чтобы играть в игру Подземелья и Драконы, вам понадобятся следующие материалы:

- *Руководство Игрока*, с чьей помощью вы узнаете, как создать, и играть вашим персонажем.
- Экземпляр карточки персонажа.
- Карандаш и черновая бумага (вполне подойдёт лист в клетку из тетради).
- Один или два четырёхгранника (d4), четыре или больше шестигранников (d6), один восьмигранник (d8), два десятигранника (d10), двенадцати- (d12) и двадцати- (d20) гранники.
- Небольшая фигурка, или что-то, что будет воплощать вашего персонажа в игре (хотя бы клочок бумаги с именем вашего персонажа).

Помимо этого, у Мастера Подземелий, должен быть экземпляр книги *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, где приведены советы и идеи для хорошего проведения игры, и *Справочник Монстров*, в котором описываются сотни чудовищ, с которыми предстоит столкнуться игрокам.

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

В этой книге приведено всё, что необходимо вам, для создания и игры вашим персонажем. Она включает в себя следующие главы:

Параметры (Глава 1): Единая, четко определённая система того, как влияет каждый параметр на бой, навыки и магию, плюс правила повышения параметров спустя некоторое время.

Расы (Глава 2): Описаны семь различных рас, каждая из которых, обладает своими уникальными особенностями.

Классы (Глава 3): Представлены одиннадцать классов персонажей, каждый из которых, доступен для каждой расы. Каждый класс обладает своими способностями, позволяющими ему быть эффективным как на нижних, так и на верхних уровнях. Также дана гибкая система

мультиклассовости, позволяя игрокам комбинировать навыки и особенности различных классов.

Навыки (Глава 4): Несколько десятков навыков представлены на рассмотрение, от воровской скрытности, до магических знаний волшебников, включая правила приобретения навыков и применения навыков в которых персонаж не тренирован.

Черты (Глава 5): С ростом в уровнях, персонажи приобретают особые таланты, такие как Рассекание или Молниеносные Рефлексы, позволяющие улучшать способности персонажа.

Описание (Глава 6): Детализирует моральные взгляды вашего персонажа, религию, личность и физическое описание, а также набор богов, от Хайронисуса, бога доблести, до демонического Эриснула, бога кровопролитий.

Снаряжение (Глава 7): Оружие и доспехи, от обычных до экзотических: палаш, двойной топор, скорострельный арбалет и шипастый доспех, всё это вы найдёте в этой главе, плюс дополнительное снаряжение, которое поможет выжить персонажу в нелёгких условиях.

Сражение (Глава 8): Всё с чем столкнуться персонажи на поле боя: критическими попаданиями, боевыми действиями (от стремительной атаки до полной защиты), множественные атаки для высокоуровневых персонажей, правила для непредсказуемых маневров, и другие действия можно прочитать в этой главе.

Авантюры (Глава 9): Путешествия по всему вымышленному миру, и приобретения силы и опыта.

Магия (Глава 10): Изучение, подготовка и активация заклинаний, плюс правила по созданию и распознаванию иллюзий, призыву монстров/сущест и воскрешению умерших.

Заклинания (Глава 11): Представлены заклинания с 0 по 9 уровень для друидов, жрецов, магов и чародеев, плюс для бардов, паладинов и рейнджеров.

КУБИКИ

Правила сокращений для записи бросков кубиков, например «3d4+3», означает, что нужно бросить 3 четырёхгранника и добавить 3, (число между 6 и 15). Первое число указывает на количество кубиков для броска, число после буквы d указывает на тип кубика, любое число указанное дальше, определяет число необходимое добавить или отнять от результата.

Приведём типичные примеры:

1d8: Один восьмигранный кубик (выбрасывается число от 1-8). Это число отмечает повреждения длинного меча.

1d8+2: Один восьмигранный кубик плюс 2 (3-10). Это повреждение, которое наносит персонаж длинным мечом с бонусом Силы +2.

2d4+2: Два четырёхгранника плюс 2 (4-10). Это количество повреждений причиняемое заклинанием *магическая стрела*, магом 3-го уровня.

d%: Ещё называемый «процентник». Бросая два разноцветных, «обозначенных ещё как-то», десятигранника, вы генерируете число от 1 до 100. Один кубик, определяется заранее, указывает десятки, второй единицы. Бросок 7 и 1, например, обозначает 71. 0 и 6, обозначает 6. Два нуля, однако, обозначают 100. некоторые кубики одинакового цвета, но в таких случаях, на них указаны десятки 10, 20, 30, а на других единицы от 1 до 0. Бросок 70 и 1, обозначает 71, результат 10 и 0, обозначает 100.

ЭТА ИГРА ЛИШЬ ВЫДУМКА

Действие в игре Подземелья & Драконы происходит в воображении игроков. Как актёры в кино, игроки общаются между собой будто их персонажи. В правилах используется «вы», подразумевая «ваш персонаж», для большей адаптации с вашим вымышленным персонажем. Но, в действительности, вы и ваш персонаж, это только, как король на шахматном поле, единственный и неповторимый.

В любом случае, мир, построенный на основе этих правил, является лишь продуктом вашего воображения.



Каждый произведенный бросок кубика, модифицирован вместе с параметрами вашего персонажа. Например, у более плотного телосложения персонажа, более высокий шанс выжить от ядовитого укола виверны. У персонажа с развитым чувством восприятия, более высокий шанс заметить группу скрывающихся рядом медвежатников. У глупого персонажа меньше шансов обнаружить секретную дверь, ведущую к скрытой сокровищнице. Показатели ваших параметров укажут вам на все модификаторы и дальнейшие броски кубиков.

Ваш персонаж обладает шестью параметрами: Сила (аббревиатура – Сила) и Ловкость (Ловк), Телосложение (Тело) и Интеллект (Интл), Мудрость (Мудр) и Обаяние (Обн). Каждый из параметров персонажа, который выше среднего, дает ему преимущество в бросках, а тот, что ниже середины, является помехой при выбросе нужного числа. Вы бросаете ваши показатели случайно, согласуя их с теми параметрами, которые вы желаете видеть, поднимая и опуская их в соответствии с вашей расой, и затем, поднимая их, когда персонаж развивается, поднимаясь в уровнях...

ПОКАЗАТЕЛИ ВАШИХ ПАРАМЕТРОВ

Для того, что бы получить параметр для вашего персонажа, бросьте четыре шестигранных кубика (4d6). Отбрасывайте самый нижний показатель на кубике, и суммируйте показатели остальных трёх. Этот бросок может дать вам число между 3 (ужасно) и 18 (прекрасно). Средний показатель параметра для типичного человека 10 или 11, но ваш герой ведь не типичен, правда?

Наиболее распространенные показатели параметров игровых персонажей (ИП) 12, 13. (Ведь обычный персонаж, выше, чем обычный человек).

Бросьте кубики шесть раз, записывая результаты каждый раз на черновую бумагу. Как только вы получили шесть показателей, распределите их по каждому из шести параметров на свое усмотрение. На этом этапе, вы должны представлять себе какой тип игрока будет ваш персонаж, выберете его расу и класс, с целью максимально лучшего размещения показателей параметров. Помните что выбор какой-то расы кроме человека или полу-эльфа, изменит показатели ваших параметров (см. Табл. 2-1 Модификаторы Параметров Расы стр. 12).

Модификаторы параметров

Каждый параметр, после выбора расы, будет изменяться от -5 до +5. В Таблице 1-1. Модификаторы Параметров и Бонус заклинаний (см. на следующей странице) показывает модификаторы для каждого параметра, основанные на его величине. Это также показывает количество бонусных заклинаний, которыми вы сможете владеть, если ваш персонаж способен активировать магию.

Модификатор – число, которое вы должны суммировать или отнимать от броска, когда ваш персонаж должен сделать что-то относящееся к этому параметру. К примеру, вы должны прибавить или отнять модификатор от Силы, если ваш персонаж пытается ударить кого-то мечом. Вам также нужны эти модификаторы, если вы не бросаете кубики, так вы используете модификатор за Ловкость к вашему Классу Доспеха (КД). Положительный модификатор называется *бонус*, отрицательный *штраф*.

Параметры и Заклинатели

Параметры от которых зависят ваши навыки в магии это: Интеллект у Магов, Мудрость для Жрецов, Друидов,

Таблица 1–1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания

Показатель	Модификатор	Бонусные Заклинания (По Уровню Заклинаний)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	—	не	может пользоваться заклинаниями из-за показателя параметра	—	—	—	—	—	—	—
2-3	-4	—	не	может пользоваться заклинаниями из-за показателя параметра	—	—	—	—	—	—	—
4-5	-3	—	не	может пользоваться заклинаниями из-за показателя параметра	—	—	—	—	—	—	—
6-7	-2	—	не	может пользоваться заклинаниями из-за показателя параметра	—	—	—	—	—	—	—
8-9	-1	—	не	может пользоваться заклинаниями из-за показателя параметра	—	—	—	—	—	—	—
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

и т.д. . . .

Паладинов, Рейнджеров, и Обаяние для Волшебников и Бардов. В дополнение к высоким показателям параметров, заклинатель должен быть необходимого уровня, для того чтобы пользоваться бонусными заклинаниями более высокого уровня. (Смотрите описание классов в Главе 3 для деталей). Для примера, волшебница Мйали имеет Интеллект 15, поэтому она достаточно умна, что бы обладать бонусными заклинаниями: одно 1-го уровня, и одно 2-го уровня. (Но она не получит бонусное заклинание второго уровня до тех пор, пока не достигнет 3-го уровня, минимального уровня когда волшебник способен активировать заклинания 2-го уровня).

Если показатель параметра вашего персонажа 9 или ниже, то он не может вообще пользоваться заклинаниями. Для примера, Интеллект Мйали понизился до 9 из-за действия яда, она не будет способна пользоваться простейшими волшебными заклинаниями до тех пор, пока не вылечится.

ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ

Если ваши показатели слишком низкие, вы можете отказаться от них (с согласия с МП). Ваши показатели считаются низкими, если, сумма всех модификаторов признаков (перед тем как будут произведены изменения в соответствии с расой) равны 0 или ниже нуля, или самый высокий ваш показатель равен 13 или ниже 13.

ПАРАМЕТРЫ

Каждый параметр, частично описывает вашего персонажа, и воздействует на все его игровые действия.

Здесь приводится объяснение каждого Параметра, включая список рас и созданий с указанным средним показателем их Параметра. (Не каждое создание имеет какой-то показатель в каждом Параметре, вы увидите это, рассматривая списки приведенные ниже). Эти показатели далеки от единых средних, молодые, подростки одной расы, отличаются друг от друга, как и сборщик налогов дварф, купец халфлинг, или какой-нибудь исключительный гнолл. У искателя приключений – скажем, воина дварфа или рейнджера гнолла – скорее всего, будут лучшие показатели, ну как минимум те, от которых зависят их классы, поэтому все игровые персонажи, в чем-то будут выше отдельных средних признаков.

СИЛА (СИЛА)

Сила показывает, насколько у вашего персонажа развита мускулатура и физическая сила. Этот параметр особенно важен для воинов, варваров, паладинов, рейнджеров и монахов, так как он помогает им побеждать в бою.

Модификатор Силы применяется в следующих ситуациях:

- При бросках атаки
- Броски нанесения повреждения, при использовании оружия ближнего боя и метательного оружия. (Исключение: Молниеносные атаки получают только половину модификатора Силы, в то время как атаки двумя руками с одним оружием увеличивают модификатор Силы в 1,5 раза; Штраф по Силе, но не бонус, применяется при проведении атак из лука и пращи.)
- Проверки Взбирания, Прыжков, Плавания. Эти навыки непосредственно связаны с параметром Сила.
- Проверка Силы (для выламывания двери и т.д.)

Таблица 1-2. СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ СИЛЫ

Раса или Существо	Средняя Сила	Средний Модификатор
Привидение-Дух	—	—
Жаба	1	-5
Крыса	2	-4
Ласка	3	-4
Маленькая сороконожка-монстр	4-5	-3
Кобольд	6-7	-2
Халфлинг или гoblin	8-9	-1
Человек	10-11	0
Полу-орк	12-13	+1
Гнолл	14-15	+2
Младший земной элементар	16-17	+3
Кентавр	18-19	+4
Огненный Великан	30-31	+10
Крадущийся ночной нйтшед	44-45	+17
Великий золотой дракон (Вирм)	46-47	+18

ЛОВКОСТЬ (ЛОВК)

Ловкость определяет координацию, проворность, рефлексy и баланс. Этот параметр очень важен для воров, а также немаловажен для тех персонажей, кто обычно носит легкий или

средний тип доспехов (варвары и рейнджеры), или те, кто их вообще не носит (монахи, маги и чародеи), и для того, кто хочет быть искусным лучником.

Модификатор Ловкости применяется в следующих ситуациях:

- Стрелковые атаки, включая атаки из: луков, арбалетов, метательных топоров и остального метательного оружия.
- Класс Доспеха (КД), обеспечивает то, как персонаж будет реагировать на атаку.
- Спас-броски на *Рефлекс*, уворачивание от огненных шаров и других атак, которых можно избежать быстро передвигаясь.
- Баланс, Искусство Побег, Скрытность, Бесшумное передвижение, Взлом Замков, Чистка Карманов, Езда верхом, Падение/Акробатика, и Использование Вербки. Для всех этих навыков Ловкость является ключевым Параметром.

ТАБЛИЦА 1-3. СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ЛОВКОСТИ

Раса или Существо	Средняя Ловкость	Средний Модификатор
Зелёная слизь	—	—
Желатиновый куб	1	—5
Колоссальный оживлённый объект	4–5	—3
Сиреневый червь	6–7	—2
Огр	8–9	—1
Человек	10–11	0
Эльф или халфлинг	12–13	+1
Сместитель (Дисплейсер)	14–15	+2
Слепой пес	16–17	+3
Астральная дева	18–19	+4
Старший воздушный элементаль	32–33	+11

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (ТЕЛО)

Телосложение представляет здоровье персонажа и его выносливость. Телосложение повышает хит-поинты персонажа, а это важно для каждого.

Модификатор Телосложения применяется в следующих ситуациях:

- На каждый бросок новых хит-поинтов КХП (кубик хит-поинтов), (хотя здесь штраф никогда не понизит бросок ниже чем —1, персонаж в любом случае получит как минимум 1 хит-поинт при переходе на новый уровень).
- Спас-броски на *Стойкость*, устойчивость к ядам, и похожим эффектам.
- Проверки Концентрации. Этот навык особенно важен тем, кто применяет магию, так как он тесно связан с Телосложением.

Если Телосложение персонажа изменяется в такой степени, что меняется модификатор этого Параметра, то соответственно повышаются или понижаются хит-поинты персонажа.

ТАБЛИЦА 1-4. СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Раса или Существо	Среднее Телосложение	Средний Модификатор
Привидение – Дух	—	—
Серый (Высокий) Эльф	6–7	—2
Дикий (Сильванский) Эльф	8–9	—1
Человек	10–11	0
Дwarf или гном	12–13	+1
Парализующий падающий	14–15	+2
Грифон	16–17	+3
Лошадь	18–19	+4
Торраскью	35	+12

ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТЛ)

Интеллект определяет насколько ваш персонаж образован и благоразумен. Интеллект очень важен для магов, так как от него напрямую зависит способность применения заклинаний, как тяжелее устоять против его заклинаний, и насколько более мощные его заклинания. Он также важен для того персонажа, кто хочет иметь огромное количество навыков.

Модификатор Интеллекта применяется в следующих ситуациях:

- Число языков, которыми может владеть ваш персонаж вначале игры.
- Число очков навыка, получаемых на каждом новом уровне. (Но ваш персонаж будет получать как минимум 1 очко навыка на уровень).

- Алхимия, Оценка, Ремесло, Расшифровка, Сложные Устройства, Подделка, Знание, Чтение по губам, Гадание, Магическое Слежение, и Искусство Магии, всё это требует такого параметра, как Интеллект.

Волшебники получают дополнительные бонусные заклинания основанные на их показателях Интеллекта. Минимальный Интеллект необходимый магу чтобы колдовать 10+ уровень заклинания.

У животных Интеллект на уровне 1 или 2. У человекообразных существ Интеллект как минимум 3.

ТАБЛИЦА 1-5. СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ИНТЕЛЛЕКТА

Раса или существо	Средний Интеллект	Средний Модификатор
Зомби	—	—
Парализующий падающий	1	—5
Тигр	2	—4
Гидра	3	—4
Отидж	4–5	—3
Тролль	6–7	—2
Полу-орк	8–9	—1
Человек	10–11	0
Драконова Черепаха	12–13	+1
Невидимый преследователь	14–15	+2
Бихолдер	16–17	+3
Майнд флаер (Иллидид)	18–19	+4
Кракен	20–21	+5
Великий золотой дракон (вирм)	32–33	+11

МУДРОСТЬ (МУДР)

Мудрость показывает силу воли персонажа, его общие чувства, восприятие и интуицию. Если Интеллект указывает на способность персонажа анализировать информацию, то Мудрость больше относится к тому как персонаж приспособлен, готов к неожиданности в окружающем его мире. «Рассеянный профессор», так называют того, у кого низкая Мудрость и Высокий Интеллект. Простофиля (низкий Интеллект) может иметь высокую проницательность (высокую Мудрость). Мудрость один из наиважнейших параметров для жрецов и друидов, и также немаловажен для паладинов и рейнджеров. Если вы хотите что бы у вашего персонажа были высоко развиты чувства Мудрость ставьте высоким параметром.

Модификатор Мудрости применяется в следующих ситуациях:

- Спас-броски *Воли* (для отражения «Очаровать особь» и подобные заклинания).
- Лечение, Инсинуация, Чувство Направления, Прислушивание, Профессия, Чувство Мотива, Чувство Направления, и Знание Дикой Природы. Все эти навыки требуют хорошо развитой Мудрости.

Жрецы, друиды, паладины и рейнджеры, получают бонусные заклинания, которые зависят от показателя их Мудрости. Минимальный показатель Мудрости жреца, друида, паладина, рейнджера, для овладения заклинаниями, 10 + уровень заклинания.

Каждое существо имеет определённый показатель Мудрости

ТАБЛИЦА 1-6. СРЕДНИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ МУДРОСТИ

Раса или Существо	Средняя Мудрость	Средний Модификатор
Желатиновый куб	1	—5
Визгун	2	—4
Орк	8–9	—1
Человек	10–11	0
Сово-медведь	12–13	+1
Призрак	14–15	+2
Поглотитель	16–17	+3
Коатль	18–19	+4
Единогор	20–21	+5
Великий золотой дракон (вирм)	32–33	+11

ОБАЯНИЕ (ОБН)

Обаяние измеряет силу личности персонажа, его убедительность, личный магнетизм, способность вести за собой, руководить, физическую привлекательность. Оно представляет то, как воспринимают персонажа в обществе. Обаяние очень важно для: паладинов, чародеев, бардов. Оно также важна для жрецов, так как влияет на их способность «Изгнание нежити».

Модификатор Обаяния применяется в следующих ситуациях:

- Эмпатия животных, Блеф, Дипломатия, Маскировка, Сбор Информации, Приручение животных, Запугивание, Использование Магических Устройств. Все эти навыки требуют хорошо развитого параметра Обаяния.
- Проверка влияния на кого-то другого.
- Проверка для паладинов, жрецов при изгнании зомби, вампиров и другой нежити.

Чародеи и барды получают бонусные заклинания, которые базируются на их показателях Обаяния. Минимальное Обаяние необходимое барду и чародею, для того чтобы пользоваться магией равно 10 + уровень заклинания.

Каждое существу имеет какой-то показатель Обаяния.

ТАБЛИЦА 1-7. СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ОБАЯНИЯ

Раса или существо	Среднее Обаяние	Средний Модификатор
Зомби	1	-5
Паук	2	-4
Дретч танар'ри	4-5	-3
Трицератопс	6-7	-2
Дварф или Полу-орк	8-9	-1
Человек или рассомаха (волверин)	10-11	0
Драгонне	12-13	+1
Штормовой великан	14-15	+2
Огр-маг	16-17	+3
Большой неуклюжник	18-19	+4
Великий золотой дракон (вирм)	32-33	+11

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ И РАССТАНОВКИ ПАРАМЕТРОВ ПЕРСОНАЖА

Монте хочет создать нового персонажа. Он бросил четыре шестигранника (4d6), они показали 5, 4, 4 и 1. Не принимая самый нижний на черновом листе он записывает 13. После этого он производит ещё пять бросков: 13, 10, 15, 12, 8 и 14. Монте хочет играть за сильного, плотно сложенного воина дварфа. Теперь он распределяет свои броски по параметрам.

На Силу идет самый высокий 15. Его персонаж получит +2 бонус к Силе, что даст хорошую помощь в бою. Телосложение получит следующий высший показатель 14. Природная способность дварфов +2 к Телосложению (смотри Таблицу 2-1: Расовые Модификаторы Параметров, стр. 12) повысят показатель Телосложения до 16, что даст ему +3 бонус к хит-поинтам и улучшенных Спас-бросков по *Стойкости*. Нижний показатель Митя отдает под Обаяние - 8. Модификация Обаяния из-за расы -2 (смотри Таблицу 2-1. Расовые Модификаторы Параметров стр. 12), снижают её до 6, что даст ему штраф при проверке -2.

У Монте есть два показателя чуть выше среднего (13 и 12), и один средний 10. Ловкость получает 13 (+1 бонус проверок). Это поможет в атаках со стрелковым оружием и спас-бросков *Рефлекс*. (Митя смотрит наперед. Ловкость 13 даст возможность его персонажу пользоваться чертой Уворачивание - смотри Таблица 5-1: Отличительные Черты, стр. 85)

На Мудрость пойдет 12 (+1 бонус проверки). Это поможет с навыками Восприятия - такими как Прислушивание и Отслеживание (смотри Таблица 4-2 Навыки, стр. 61), как и бонус в спас-бросках *Воли*.

ИНТЕЛЛЕКТ, МУДРОСТЬ И ОБАЯНИЕ

Как, средство для хорошего отыгрыша своего персонажа, вы можете использовать свои показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния. Здесь приведены некоторые предпосылки (и только предпосылки), того, что могут означать эти показатели.

Находчивый персонаж остроумен, много знает, и склонен произносить замысловатые слова. Персонаж с высоким Интеллектом, но низкой Мудростью, умен, но он рассеянный, он много знает, но ему не хватает проницательности. Персонаж с высоким Интеллектом, но с низким Обаянием, может быть заносчивой всезнайкой, или замкнутым учёным. Умный персонаж с низким Обаянием и Мудростью, рассеянный и неопрятный.

Персонаж с низким Интеллектом неправильно разговаривает и произносит слова, имеет трудности с передвижением в указанные направления, и часто не понимает смысл шуток.

Персонаж с высокой Мудростью спокойный, здравомыслящий человек, всегда точен в мыслях, насторожен и в центре происходящих вокруг событий. Персонаж с Высокой Мудростью, но невысоким Интеллектом, может быть неграмотен, но предосудителен. Персонаж с высокой

Интеллект будет 10 (никаких бонусов и штрафов). Средний интеллект не так уж плохо и для воина.

Монте записывает на карточке персонажа расу своего персонажа, окончательные Параметры, модификаторы Параметров.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПАРАМЕТРОВ

Время от времени начальные Параметры вашего персонажа будут, изменяться. Параметры могут неограниченно подниматься.

- Один пункт добавляется, к какому то одному параметру на 4-м уровне, и затем также на каждом последующем 4-м уровне (на 8-м, 12-м, 16-м и 20-м уровнях).

Множество заклинаний и магических предметов временно поднимают или понижают Параметры. Заклинание *Ослабляющий луч* снижает Силу персонажа, а заклинание *Сила* повышает её. Иногда заклинания просто мешают персонажу, понижая его Параметры. Для примера, у персонажа попавшего в зону действия заклинания *Опутывание*, будет действовать так, будто его Ловкость на 4 единицы ниже, чем базовая.

Некоторые магические предметы могут поднимать Параметры, пока они находятся в руках персонажа. К примеру, *Перчатки Ловкости*, повышают ловкость персонажа. (Магические предметы описываются в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*). Заметка: Все магические предметы такого типа, не могут поднять Параметр выше, чем на +6.

Некоторые редкие магические предметы могут поднять Параметр выше на постоянное время, как и заклинание *Желание*. Такой бонус называется врожденный. Любой Параметр может иметь врожденный бонус, но не более чем +5.

Яды, болезни, и другие эффекты могут временно поражать Параметры (Временно повреждать их). Единицы параметров восстанавливаются на прежний уровень со скоростью 1 единица Параметра в день.

Призраки и многие другие неживые существа способны высасывать Параметры (Постоянная потеря Параметра). Единицы потерянные таким способом сами не восстанавливаются, но их можно вернуть с помощью заклинаний, таких как, например *Восстановление*.

Так как персонаж стареет, одни его Параметры возрастают, в то время как другие понижаются. Смотри Таблицу 6-5. Эффекты Возраста, стр. 101.

Когда какой-то параметр изменяется, все атрибуты, связанные с ним также изменяются. На пример, когда Мйали стала магом 4-го уровня, она решает поднять свой Интеллект на 1. Это даёт ей одно бонусное заклинание 3-го уровня, она сможет пользоваться им, когда достигнет 5-го уровня, и будет способна активировать заклинания 3-го уровня. Как персонаж 4-го уровня, она получит пункты навыков, так как подняла Интеллект, поэтому она получит 5 пунктов навыка за достижение 4-го уровня мага. Она не получит дополнительные пункты за предыдущие уровни (так как дополнительные пункты получены после того как она получила Интеллект 16).

Мудростью, но низким Обаянием, знает достаточно того, что нужно произнести вслух, и может быть советником или «силой в тени трона», а не лидером.

Человек с низкой Мудростью, безрассуден, неосторожен, неконтролирующий свои действия, опрометчивый.

Персонаж с высоким показателем Обаяния, может быть красивым внешне, в душе, выдающимся своими заслугами, уверенным, вызывающим доверие. Персонаж с высоким Обаянием, но низким Интеллектом, может выдавать себя за знатока до тех пор, пока он не столкнётся с настоящим экспертом. Обаятельный лидер, но с низкой Мудростью, может пользоваться популярностью среди окружающих, но он не сможет отличить своих истинных друзей от фальшивых льстецов.

Персонаж с низким показателем Обаяния, может быть замкнутым, грубым, неприветливым, подлизывающимся, или просто некрасивой внешности.



FIG. A



FIG. B



FIG. C



FIG. D



FIG. E



FIG. F



FIG. G



FIG. H

Сюзники эльфов, и сами эльфы считают своим домом Эльфийские леса. Вы не найдете в них бродящие толпы dwarфов или полу-орков. В тоже время тяжело найти спокойно прогуливающих в подземных городах dwarфов/карликов — эльфов, людей, халфлингов или полу-орков. И хотя не-люди путешествуют по провинциям, большинством населения будут простые люди. Однако в больших городах вы встретите большинство распространенных рас: люди, эльфы, dwarфы, гномы, полу-эльфы, полу-орки, халфлинги, надежда на достижение силы, могущества, прибыли соединяет их в одном месте.

ВЫБОР РАСЫ

После того как вы выкинули свои показатели параметров, прежде чем записать их в карточку игрока, выберите вашу расу. В это же время вы выбираете его или её класс, так как каждой расе доступны лишь определённые классы. (см. Табл. 2-1 Расовые Модификаторы Параметров), и продолжайте создание персонажа.

Вы можете играть персонажем любой расы или класса, но определённые расы гораздо лучше подходят к определённым классам. Халфлинги, к примеру, могут быть воинами, но их маленький рост и расовые особенности делают их гораздо более удобными для воров.

Раса вашего персонажа дает вам массу возможностей для игры, вы можете решить каким он будет, как он будет ощущать себя среди других рас, какие мотивы будут руководить им или ней. Однако помните, что все описания рас рассчитаны на то большинство, которое проживает в мире. В каждой расе встречаются индивидуальности, отличающиеся от норм, и ваш персонаж может быть одним из них. Пусть описание расы не ограничивает вашу фантазию от детализации вашего персонажа.

РАССОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Раса вашего персонажа определяется некоторыми его или её особенностями.

МОДИФИКАТОРЫ ПАРАМЕТРОВ

Найдите расу вашего персонажа в Таблице 2-1: Расовые Модификаторы Параметров (см. на следующей странице) и примените их к тем показателям, что вы выкинули на кубиках. Если эти изменения подняли выше 18 или ниже 3 параметры, ничего страшного. *Исключение:* Интеллект персонажей не может быть ниже 3. Если ваш персонаж полу-орк будет иметь модифицированный Интеллект 1 или 2, то впишите 3.

Например Лидда, халфлинг, получает +2 расовый модификатор к Ловкости и -2 к Силе. Зная это, её игрок лучший показатель возьмет под Ловкость (15) и повысит его до 17. А так как она не хочет иметь штрафы в Силе, то она возьмет параметр 12 для Силы. Он снизится до 10, у неё не будет ни бонусов ни штрафов.

ЖЕЛАЕМЫЙ КЛАСС

У каждой расы есть желаемый класс, указанный в Таблице 2-1: Расовые Модификаторы Параметров. Желаемый класс персонажа, не будет сказываться на штрафах в очках опыта, если персонаж захочет стать мультиклассовым (см. Опыт для Мультиклассовых персонажей, стр. 58).

Например, халфлинг вор, Лидда могла бы получить второй класс позже (стать мультиклассовым персонажем) не беспокоясь о каких-то штрафах в опыте.



ТАБЛИЦА 2-1. РАСОВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ ПАРАМЕТРОВ

Раса	Модификатор Параметра	Желаемый класс
Человек	Нет	Любой
Дварф	+2 Телосложение, -2 Обаяние	Воин
Эльф	+2 Ловкость, -2 Телосложение	Маг
Гном	+2 Телосложение, -2 Сила	Иллюзионист*
Полу-эльф	Нет	Любой
Полу-орк	+2 Сила, -2 Интеллект**, -2 Обаяние	Варвар
Халфлинг	+2 Ловкость, -2 Сила	Вор

*Волшебник специализирующийся на заклинаниях иллюзии.

**Минимальный стартовый показатель Интеллект Полу-орка 3. Если модификатор снижает Интеллект до 1 или 2, его конечный счет всё равно будет 3.

Жрец: Абисса, Небесный, Адский/Ада

Друид: Язык Друидов.

Маг: Язык Драконов.

ЛЮДИ

Большинство людей – предки первопроходцев, захватчиков, путешественников, беглецов, и других людей находящихся в постоянном движении. Результат, земли людей – это смесь разнообразных физических, культурных, религиозных и политических сил. Крепкие или изящные, светло- или темнокожие, веселые или строгие, примитивные или цивилизованные, праведные или нечестивые, все это гамма разнообразных людей.

Индивидуальность: Люди наиболее гибкие, и подвижные в отношениях из всех распространенных рас. Они несходны в своих вкусах, моралях, традициях, и обычаях. Многие видят в них малое уважение к истории, но это связано с природой людей, их короткий срок жизни и постоянно сменяющиеся культуры, делают их память слишком короткой в отличии от дварфов, эльфов, гномов и халфлингов.

Внешность: Средний рост человека колеблется от 150 см. и до, чуть более 180 см., вес от 50 кг до 100 кг, хотя мужчины заметно выше и тяжелее женщин. Благодаря их постоянным переселениям и войнам, а также быстрой смене поколений, люди наиболее физически разнообразны, чем все остальные расы. Их кожа может быть от почти черной, до очень бледной, волосы от черного до белого (кучерявые, волнистые, прямые) цветом, а лицевые волосы (борода и усы для мужчин) от редких до густых. Множество людей имеют прилитие нечеловеческой крови, у них могут проявляться черты эльфов, орков, или других рас. Люди очень непредсказуемы в своих стилях одежды, поведении, делая необычные прически, надевая странные одежды, делая татуировки, пирсинг, и тому подобные вещи. У людей очень короткий цикл жизни, они достигают зрелости в среднем в 15 лет и редко проживают даже одно столетие.

Отношения: Так как люди очень часто перемешиваются друг с другом в жизни, они легко уживаются остальными расами. Среди всех рас, люди известны как «одни из лучших друзей для каждого». Они служат послами, дипломатами, магистратами, купцами, и достигают успехов в любых специализациях.

РАСЫ И ЯЗЫКИ

Побывав в большом городе, вы можете услышать самые разнообразные языки, на которых общаются окружающие. Дварфы торгуются о своих изумрудах на языке Дварфов, Эльфийские ученые проводят свои научные дискуссии на Эльфийском, а проповедники молятся на Церковном. Наиболее распространен, Общий, язык входящий в культуру всех народов. Со всем разнообразием языков, неудивительно, что многие их изучают, поэтому ваш персонаж также может владеть несколькими языками.

Все персонажи способны общаться на Общем. Дварфы, эльфы, гномы, полу-эльфы, полу-орки и халфлинги говорят на своих расовых языках, какие им присущи. Развитые персонажи (те, кто имеют бонус по Интеллекту) могут общаться на дополнительных языках, по одному за каждую единицу бонуса. Выберите бонусные языки (любые) из списка, который приводится в описании каждой расы.

Способность чтения и письма: Если ваш персонаж не варвар, то он может читать и писать на тех языках, на которых он разговаривает. (Варвар для того, что бы стать грамотным должен потратить единицы навыков).

Языки, относящиеся к классам: Жрецы, друиды, и маги могут выбрать следующие языки, которые не приводятся в списках расовых описаний. Это следующие языки:



Мировоззрение: У людей нет как такового определенного мировоззрения, даже нейтрального. Среди людей встречаются как очень плохие, так и очень хорошие.

Земли людей: Земли людей в постоянном потоке новых идей, социальных изменений, инноваций, постоянном появлении новых лидеров. Долго живущие расы находят людскую культуру слегка суетливой и даже смущающей.

Так как люди мало живут, всех их лидеры молоды, и пытаются стать политическими, религиозными и военными лидерами среди других рас. Даже отдельные люди консервативные традиционалисты, изменяют законы вместе с поколениями, адаптируя и эволюционируя их гораздо быстрее, чем халфлинги, эльфы, дварфы. Отдельно или группой человек, очень приспособим, и всегда стоит на вершине динамически изменяющихся перемен.

В землях людей проживает огромное количество «не-людей» (сравним, к примеру, сколько в землях дварфов проживает других не дварфских рас).

Религия: В отличие от остальных распространенных рас, у людей нет главного верховного бога. Пелор, бог солнца, наиболее почитаемый в землях людей, но у него не настолько главенствующее место, как например у Морадина среди дварфов или Кореллон Ларефийан у эльфов. Некоторые люди набожны и фанатичны в определённых религиях, в то время как другим все боги абсолютно безразличны.

Языки: Люди общаются на Общем. Они очень способны в изучении других языков, включая и мало распространенные, они обожают вставлять в свои разговоры слова взятые из других языков: Рутань орков, кулинарные термины халфлингов, эльфийские музыкальные выражения, военную терминологию дварфов и т.д.

Имена: Имена людей очень разнообразны. Так, не имея единого бога, дающего им камень основания культуры, так и имена людей. У них мало типично распространенных имен. Некоторые родители дают своим детям имена дварфов или эльфов (причем произношение этих имен зачастую неправильно).

Искатели Приключений: Люди авантюристы наиболее отважные, дерзкие, честолюбивые представители, смелой, бесстрашной, ценящей себя расы. Люди могут получать славу в глазах своих товарищей благодаря потрясающей силе, здоровью и

популярности. Люди гораздо чаще становятся известными, чем отдельные территории или группы.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

- Средний рост: Как существа среднего роста, люди не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость людей 9 метров.
- Одна дополнительная черта на 1-м уровне, так как люди очень быстро специализируются и разнообразны в своих талантах. Смотри Главу 5: Черты.
- Четыре дополнительных пункта навыка на 1-м уровне и один дополнительный пункт навыка на каждом новом уровне, так как люди разносторонни и способные ученики. (Эти 4 пункта добавляются как бонус к базовым см. Главу 4 Навыки).
- Автоматический Язык: Общий. Дополнительные языки: (За исключением секретных языков, например Друидов). Смотри расовые списки языков, или Таблица 4-6: Языки, для более полного списка. Люди смешались с различными расами и поэтому способны изучить любые языки.
- Желаемый Класс: Если вы решите, что ваш персонаж будет мультиклассовым, то он будет переносить штраф в очках опыта, ограничение в росте классов люди не имеют. (См. Опыт для мультиклассовых Персонажей, стр. 58).

ГНОМЫ

Гномы всюду желанны и популярны как, техники, алхимики и изобретатели. Вопреки столь большого спроса на их навыки, они предпочитают находиться среди своей расы, живя в комфортабельных норах, под покатыми, лесистыми холмами, где водится огромное количество животных, но идея поохотиться на них, очень плохая идея.

Индивидуальность: Гномы обожают животных, красивые драгоценные камни и всевозможные шутки. У них развито

огромное чувство юмора, и пока они обожают доставать кого-то каламбурами, шутками и играми, их будут притягивать разные шалости – чем более закрученные, тем лучшие. К счастью, у них не менее развиты чувства и умения к более практичным ремеслам, таким как – инженерия, которую они часто используют в своих проказах и шутках.

Гномы чрезмерно любопытны. Их любовь к различным вещам превосходит различные ожидания. Иногда они даже безрассудны в своих действиях из-за этого. Их изобретательность, делает их непревзойденными инженерами-мастерами, так как они постоянно ищут новые пути создания как существующих, так и новых вещей. Иногда гномы вытворяют свои проказы, лишь для того, что бы посмотреть, как те, кто попал под воздействие шутки,отреагируют.

Внешность: Обычно гномы достигают роста 90 – 105 см. в высоту и весят 18,1 – 20,3 кг. Цвет кожи от темного желто-коричневого, до цвета древесной коры, их волосы ухожены, глаза обычно любого оттенка голубого цвета. Мужчины гномы обычно имеют короткие, тщательно ухоженные бороды. Они обычно носят кожаную одежду или одежду природного цвета, украшая её замысловатыми узорами и ювелирными украшениями. Зрелыми гномы становятся в возрасте около 40 лет, и живут приблизительно 350 лет, хотя некоторые доживают до 500 лет.

Отношения: У гномов отличные отношения с дварфами, которые также обожают драгоценные предметы, а также большую любознательность к механическим предметам, и испытывают такую же ненависть к гоблинам и гигантам, оркам и троллям. Им нравится находиться в обществе с халфлингами, особенно тех, которые легки на подъем что бы совершить какую-нибудь шутку или поозорничать. Большинство гномов, относятся к более высоким расам, людей, эльфов, полу-эльфов, полу-орков, с небольшой подозрительностью, но очень редко у них возникает чувство ненависти и злобы к таким расам.

Мировоззрение: Чаще всего гномы добры. Те, кто тянутся к порядку, законам: ученые, инженеры, исследователи, испытатели или советники. Те, кому нравятся беспорядок, и хаос становятся ловкачами, путешественниками, или загадочными обработчиками драгоценных камней. Гномы добросердечны, и даже шутки которые они творят между собой больше игра, чем злая шутка. К счастью злые гномы встречаются так редко, как можно напугать гнома.

Земли гномов: Гномы располагают свои дома в холмистых, лесных землях. Они, как и дварфы живут под землей, но на открытый воздух выходят чаще, чем дварфы, так как обожают живой мир, природы поверхности. Их дома хорошо скрыты, как благодаря технике постройки, так и магии иллюзий. Те, кто желанны в поселках гномов, попадают в красивые и теплые норы. Те же, кто приходят со злыми намерениями, никогда не смогут обнаружить норы гномов с первого раза.

Гномы, проживающие в землях людей, обычно ювелиры, механики, ученые и преподаватели. Некоторые семейства людей конкурируют между собой, за то, что бы получить какого-то учителя-гнома. В течение своей жизни, гном-наставник может воспитать несколько поколений одной человеческой семьи.

Религия: Главный бог гномов Гарл Глиттергольд, Бдительный Защитник. Его священники учат гномов, заботится, и помогать друг другу. Шутки, к примеру, это способ поднять настроение и поддержать гномов в трудную минуту, а не для того чтобы чувствовать триумф над тем, кого ты разыграл.

Языки: Язык гномов использует корни языка Дварфов, но он обновлен благодаря трактатам о научных изобретениях, и каталогам с информацией про окружающий мир поверхности. Люди ботаники, натуралисты и инженеры, очень часто изучают Гномий язык, для того что бы затем можно было прочесть множество потрясающих книг, тех тематик (механика, драг. камни), где гномы достигли высокого уровня развития.

Имена: Гномы просто помешаны на именах, и у большинства из них существует почти полдюжины имен. Пока гном взрослеет, он получает имя от своей мамы, папы, старейшины своего клана, также свои имена ему дают его тетки и дядьки, кроме этого у гнома могут быть всевозможные прозвища. Имена гномов обычно отображают его историю, это имена его предков или дальних родственников, хотя некоторые придумывают совершенно

новые имена. Общаясь с людьми или другими, кто «скупы» на имена, гномы говорят, что у них не более трех имен: собственно имя, название клана и прозвище. Когда гном решает, какое же имя он будет использовать, проживая по соседству с людьми, обычно он выбирает самое забавное. Названия кланов гномов, это обычно комбинации распространенных гномьих слов, почти всегда, гномы переводят их на Общий, если проживают во владениях людей (или на Эльфийский если живут во владениях эльфов, или тому подобное).

Имена Мужчин: Боддинок, Димбль, Фонкин, Глим, Гербо, Джебедро, Намфоодль, Руднар, Сеебо, Зук.

Имена Женщин: Бимпноттин, Карамип, Дювамил, Элливик, Эллижобель, Лупмттин, Марданаб, Роивин, Шамиль и Вэйвокет.

Имена Кланов: Берен, Дэргель, Фолькор, Гаррик, Накли, Мурниг, Нингель, Раулнор, Счеппен и Турен.

Прозвища: «Пивохлаб», «Пепельный печник», «Дразнилкин», «Маскировщик», «Запирало», «Тырятель», «Выпивало», «Однобашмачный», «Сверкающий изумрудик», «Заика».

Искатели приключений: Гномы любопытны и импульсивны. Они могут отправиться в приключения из-за желания посмотреть мир, или из-за своей любви ко всему новому. Гномы, уважающие закон, и стремящиеся к нему, могут отправиться в путь, что бы восстановить порядок, или защитить невиновных, демонстрируя чувство долга к обществу, как к целому, которое является основным во всех гномьих общинах. Некоторые гномы избирают опасный, нелегкий путь к богатству, из-за своей любви к драгоценным камням и редким, красивым предметам. В зависимости отношений гнома с его родным кланом, путешествующий гном может быть изгнанником или каким-то подобием предателя (за то, что покинул свой клан и свои прямые обязанности).

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГНОМОВ

- +2 к Телосложению, -2 к Силе: Как и дварфы, гномы плотно сложены, но они малы, и поэтому не столь сильные, как более крупные расы.
- Маленький Рост: Как маленькие создания гномы получают +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус к броскам атаки, и +4 бонус к проверкам навыка «Скрытность», но они используют оружие меньше по размеру, чем обычное, их способность поднятия и переноса груза три четверти, от того, что могут нести персонажи Среднего роста.
- Базовое передвижение гномов 6 метров
- Хорошее зрение при низком освещении: Гномы в два раза лучше видят, чем люди, при звездном, лунном, свете факелов или в условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали в таких условиях.
- +2 расовый бонус к спас-броскам против иллюзий, так как гномы хорошо знакомы со всеми типами иллюзий.
- +1 расовый бонус к атакам против кобольдов и гоблинообразных (гоблины, хобгоблины, медвежатники): Часто сражаясь с этими расами, гномы накопили опыт битв применяемый в боях против них.
- +4 бонус к уворачиванию против великанов: этот бонус дается гномам, за особо долго накапливаемые знания, передаваемые из поколения в поколение, о сражениях с гигантами. Заметьте, что если персонаж может потерять бонус к Классу Доспехов, например из-за того, что, он неподвижен, он также теряет и свой бонус уворачивания тоже.
- +2 расовый бонус при проверке Прислушивания: У гномов остроконечные уши.
- +2 расовый бонус к проверке Алхимии: Очень чувствительный нос гномов позволяет им отслеживать алхимические процессы по запаху.
- Автоматические языки: Общий или Гномов. Бонусные: Драконов, Дварфов, Эльфов, Великанов, Гоблинов и Орков. Гномы больше проводят времени в общении с

дварфами и эльфами, чем дварфы и эльфы между собой, помимо этого гномы хорошо знают языки своих врагов (кобольдов, гоблинов, гигантов и орков). У гномов есть способность подобная заклинанию *говорить с животными*, применяемая раз в день и только с норными млекопитающими: лисы, барсуки, кролики и т.д. Эта способность врожденная для всех гномов. Время действия 1 минута (гном считается как маг 1-го уровня, вне зависимости от его текущего уровня). Смотри заклинание *говорить с животными* на стр. 2__.

- Гномы с показателем Интеллекта 10 и выше обладают способностью пользоваться следующими заклинаниями 0-го уровня (чары) *танцующие огоньки*, *призрачный звук* и *ловкость рук*, каждое раз в день. Это колдовские заклинания, поэтому гном одетый в доспехи имеет шанс провала заклинания. Гном считается как маг 1-го уровня для эффекта всех заклинаний (дальности воздействия всех 3 заклинаний, и длительности действия для *призрачного звука*). Смотри описание заклинаний на страницах: соответственно.

- Желаемый Класс: Иллюзионист, волшебник специализирующийся в заклинаниях иллюзий (смотри стр. 56). Мультиклассовый гном иллюзионист не получает штрафа в очках опыта, при его подсчете (смотри Опыт для Мультиклассовых Персонажей, стр. 58).

ДВАРФЫ/КАРЛИКИ

Дварфы или карлики известны за свое мастерство в военном искусстве, их способностям противостоять физическим и магическим повреждениям, их знаниям секретов земли, и их способности потреблять большое количество эля. Их таинственные королевства, расположенные внутри гор, известны за свои удивительные сокровища, которые дварфы создают ради того чтобы дать их в дар, или произвести торговлю.

Индивидуальность: Дварфы не очень щедры на смех или шутки, и подозрительны к незнакомцам, зато великодушны к тем, кто завоевал их доверие. Дварфы очень ценят золото, изумруды, ювелирные украшения, и объекты искусства сделанные из этих потрясающих материалов, они также прославились из-за этого своей жадностью. В бою они и не безрассудны, и не робки, они сражаются с храбростью и стойкостью, с трезвым расчетом. Их чувство справедливости сильно, но что плохо оно может обращаться в жажду мести. Среди гномов, которые очень близки к дварфам, есть поговорка: «Если я вру, пусть мне в сражении встретится дварф».

Внешность: Дварфы достигают в росте лишь 120 – 135 см., но они такие широкие, что они в среднем такие же по весу, как и люди. Мужчины дварфы слегка выше, и заметно тяжелее, чем женщины дварфы. Их кожа обычно темно желтовато-коричневая, но бывает и светло-коричневой, их глаза темные. Волосы обычно черные, серые и коричневые, и длинные. Мужчины дварфы высоко ценят свои бороды, и тщательно за ними ухаживают. Их излюбленный стиль в прическе, одежде, бородах – простота. Дварфы достигают зрелости в 50 лет, и живут приблизительно 400 лет.

Отношения: У дварфов хорошие отношения с гномами, и терпимые с людьми, полу-эльфами, и халфлингами. Дварфы говорят: «Разница между знакомством и дружбой, измеряется в сотню лет». Людям с их коротким периодом жизни, тяжело завязать истинно сильные отношения с дварфами. Наилучшие отношения дварф – человек достигаются, когда дварф поддерживал хорошие отношения с родителями и родителями этого человека. Дварфы не столь ценят эльфийские утонченность и искусство, считая эльфов непредсказуемыми, непостоянными и ненадежными. Хотя эльфы и дварфы на протяжении веков, сражаются бок о бок в битвах против орков, гоблинов, и гноллов, и эльфы тоже в свою очередь не очень хвалят дварфов. Дварфы не доверяют полу-

оркам, и это чувство взаимно. К счастью дварфы порядочны, и всегда дают возможность отдельным полу-оркам шанс проявить себя.

Мировоззрение: Обычно дварфы законны, и стремятся к добру. Авантюристы дварфы весьма похожи на общий стереотип, однако, они, скорее всего, те, кто не вписывается в общество карликов.

Земли Дварфов: Обычно владения дварфов расположены глубоко в каменных недрах скал, где дварфы добывают драгоценные камни и металлы, и создают из них удивительные предметы. Представители других рас, те которым доверяют, здесь всегда желанны, но некоторые части этих королевств закрыты, даже для них. Какое богатство дварфы не находят в своих скалах, они получают его через торговлю. Дварфы не любят воду и путешествия по воде, поэтому предприимчивые люди очень часто сами приплывают, если есть возможность, чтобы выторговать какие-то товары у дварфов.

В людских королевствах обычно встречаются дварфы специализирующиеся в следующем: наемники, мастера оружейники, доспешники, ювелиры, ремесленники. Телохранители дварфы очень ценимы за свою преданность и храбрость.

Религия: Главное божество карликов Морадин, Дух Кузни. Он создатель дварфов, и надеется, что его последователи работают для того, что бы карликам жилось лучше.

Языки: Все дварфы общаются на своем родном языке, буквами которого являются руны. В литературе дварфов собрана обширная история королевств дварфов и их войн на протяжении тысячелетий. Алфавит дварфов используется в (с небольшими изменениями) языках Великанов, Гномов, Гоблинов, Орков, а также в некоторых Глубинных языках. Дварфы часто владеют языками как своих друзей (гномов и Людей), так и врагов. Некоторые также изучают странные Глубинные языки, таких существ как, например, Ксори.

Имена: Имя дварфу, в соответствии с традицией, дает его предводитель клана. Каждое характерное имя дварфов используется в течение многих поколений. Имя карлика не его собственное. Оно принадлежит его клану. Если он будет злоупотреблять им, или опозорит его, клан имеет право лишить дварфа своего имени. Карлик лишенный своего имени, становится вне закона, и не может брать любое другое имя.

Имена Мужчин: Барендд, Броттор, Вейт,, Эйнкиль, Оскар, Рурик, Таклинн, Траубон, Ульфгар и Эберк.

Имена Женщин: Артин, Аудхильд, Дагнал, Диеса, Гуннольда, Хлайн, Ильдэ, Лифтраса, Саннл и Торгга.

Имена Кланов: Бальдерк, Горунн, Хольдерхек, Лодерр, Луттехр, Румнахеим, Стракельн, Торунн и Унгарт.

Искатели приключений: Отправление дварфа в поиски приключений может быть мотивировано: исправлением прошлых ошибок, тягой к невиданному, непознанному, или простой жадной наживы, жадностью. Пока его деяния приносят славу и честь его клану, его поступки дают ему уважение и статус в его обществе. Уничтожение гигантов и соиздание могущественных магических предметов, путь по которому дварф достигает уважения среди других дварфов.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДВАРФОВ



- +2 к (Тело), -2 к (Обн): Из-за того, что дварфы упитанные и плотные, но неприветливы и необщительны.
- Среднего размера: Из-за размера не получают ни бонусов, ни штрафов.
- Скорость дварфов 6 метров.
- Темновидение: Дварфы способны видеть в темноте до 18 метров от себя. Они видят все черно-белым, но как обычным зрением, и способны перемещаться в темноте безо всяких источников света.

- **Обработка камня:** Из-за своей расы дварфы прибавляют +2 бонус к проверке, что бы заметить необычную обработку камня, такую как: закрывающиеся стены, каменные ловушки, новые конструкции (даже те, что на вид старые), неустойчивые поверхности, непрочные потолки, и тому подобное. Что-то, что похоже, подражает камню, но не каменное считается необычной обработкой камня. Дварф находящийся в 3 метрах от необычной обработки камня, делает проверку, будто активно ищет, дварф может использовать навык Поиск, обнаружить каменные ловушки как и вор. Дварф интуитивно чувствует глубину, наклон туннеля, точно, так как человек на поверхности ощущает на склоне где подъем, а где спуск. Так как у дварфов развито шестое чувство, отношение к камню, у них достаточно возможности в развитии этого чувства в их подземных домах.
- +2 расовый бонус к спас-броскам против ядов: Дварфы очень устойчивы к токсическим веществам.
- +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний и эффектов подобным заклинаниям.
- +1 к броскам атаки против орков и гоблиноидов (гоблины, хобгоблины и медвежатники): Дварфы разработали особые боевые умения, способные более профессионально сражаться с их постоянными врагами.
- +4 бонус к КД уворачивания против атак гигантов: этот бонус дается дварфам, за особо долго накапливаемые знания, передаваемые из поколения в поколение, о сражениях с гигантами. Заметьте, что если персонаж может потерять бонус к Классу Доспехов, например из-за того, что он неподвижен, он также терит и свой бонус уворачивания тоже.
- +2 расовый бонус к проверке «Оценки» редких и экзотических предметов: Дварфы знакомы с различными ценными предметами (особенно сделанными из камня или металла).
- +2 расовый бонус к проверке «Ремесло» относящемуся к камню или металлу: Дварфы особенно искусны с обработкой камня и металлов.
- **Автоматический Язык:** Общий и Дварфов. Бонус: Великанов, Гномов, Гоблинов, Орков, Существ земли и Подземный Общий. Дварфы хорошо знакомы с языками их врагов, и их подземных союзников.
- **Желаемый Класс:** Воин. Мультиклассовый персонаж не страдает от штрафов в очках опыта за мультиклассовость (см Опыт для мультиклассовых персонажей, стр. 85). Культура дварфов прославляет достоинства воинов.

ПОЛУ-ОРКИ

В диких краях, варварские племена орков и людей проживает в крайне хрупком балансе, сражаясь, друг другом в войнах, и торгуя во времена перемирий. Полу-орки, те кто родился от человека и орка, но их не воспринимает ни та, ни другая культуры. Некоторые по разным причинам покидают свой дом, и направляются в цивилизованные земли, принося с собой из диких мест бесстрашие, храбрость, и боевой героизм.

Индивидуальность: Полу-орки раздражительны и угрюмы. Они скорее будут действовать, чем размышлять, и скорее сражаться, чем выяснять. Те, кто более везучи, не настолько безумны, и способны контролировать себя, способны прожить в землях цивилизации.

Полу-орки любят простые удовольствия: покушать, выпить, похвастаться, попеть, побороться, и потанцевать дикие танцы. Такие радости как: поэзия, культурные танцы, философия им не доступны. Подходящей группе он будет ценным вкладом. На великосветском балу герцогини, он явно не впишется.

Внешность: Полу-орки такого же роста как и люди, только слегка тяжелее, благодаря их мускулам. У полу-орков кожа серого оттенка, покатым лоб, выпяченная нижняя челюсть, торчащие зубы, и грубые взлохмаченные волосы на теле, все признаки явно указывающие на его происхождение.

Оркам нравятся шрамы. Шрам полученные в бою считаются наградой, а особенные шрамы признаком красоты. Любому полу-орку проживающий среди, или рядом с орками имеет шрамы, они являются знаком стыда обозначая его рабство, и указывая на его бывшего хозяина, или знак награды указывая на его завоевания и его высокий статус. Полу-орк живущий среди людей, может как скрывать, так и показывать свои шрамы, все зависит от отношения к ним.

Зрелыми полу-орки становятся немного быстрее, чем люди, и соответственно стареют тоже. Лишь некоторые из полу-орков проживают более чем 75 лет.

Отношения: Из-за того что, орки кровные враги дварфов и эльфов, у полу-орков жесткие отношения с этими расами. По этой причине орки не в хороших отношениях с

людьми, халфлингами, гномами и другими расами. Поэтому каждый полу-орк, должен самостоятельно добиваться мирных отношений у тех, кто боится или ненавидит его орочьих потомков. Некоторые живут в уединении не привлекая к себе внимания. Другие, проявляя публичное сострадание и добросердечность (проходят или нет эти поступки, но они искренни). Другие просто пытаются быть настолько сильными, что у других просто не оставалось бы иного выбора, как принять их условия.

Мировоззрение: у полу-орков прямая тенденция к хаосу, это от их родителей орков, но, от родителей людей у них нет стремления ни к добру, ни к злу. Полу-орки выросшие среди орков, имеют лишь одну цель — выжить, как правило их намерения имеют злые корни.

Земли Полу-Орков: Полу-орки не имеют собственных земель. Наиболее часто они живут среди орков. Среди других рас, люди, наиболее часто принимают полу-орков, поэтому они практически всегда живут в человеческих землях, если не живут среди орков.

Религия: Как и орки, полу-орки поклоняются Груумшу, главному богу орков, и архиврагу Кореллону Ларефайну, богу

эльфов. Так как Груумш злой бог, варвары и воины полу-орки, будут поклоняться ему как богу войны, хотя сами по себе они будут не злыми. Служители Груумша уставшие от самоутверждения перед богом, или пытающиеся не дать людям разочароваться в них, просто не выносят свою религию на публику. Полу-орки желающее соединится с людьми, будут поклоняться своим богам, и будут показывать это в своих добродетельных поступках.

Языки: Орки, не имеющие своего собственного алфавита, используют шрифт Дварфов лишь в редких случаях чтобы написать что-то на Орочьем. Очень часто письменность орков напоминает какие-то грубые надписи.

Имена: Обычно полу-орк выбирает имя для того, что бы произвести какое то впечатление на кого-то. Если он проживает среди людей, он выбирает человеческое имя. Если он хочет кого-то запугать, то выбирает гортанное орочье имя. Полу-орк выросший в обществе людей, будет назван человеческим именем, хотя позже, покинув дом, он может изменить свое имя. Некоторые полу-орки, конечно, не настолько умны, чтобы подобрать себе нормальное имя.

Имена Мужчин: Денч, Фенг, Гелл, Хенк, Холг, Имш, Кес, Ронт, Шамп, Фокк

Имена женщин: Багги, Эмен, Энгонг, Мйев, Ниега, Овак, Овнка, Шауса, Вола и Волен.

Искатели Приключений: Полу-орки проживающие среди людей, неизменно востребованы как неистовые воины, из-за своей высокой силы. Очень часто гонимые из благородного общества, они очень часто находят взаимопонимание и дружбу среди искателей приключений, большинство из которых друзья скитальцев и изгнанников.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

ПОЛУ-ОРКОВ

- +2 Сила, -2 Интл, -2 Обн: Полу-орки сильны, но их орочье наследие, делает их невежливыми и грубыми.
- Средний рост: Как существа среднего роста, полу-орки не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость полу-орка 9 метров
- Темновидение: полу-орки (и орки) могут видеть в темноте до 18 метров. Они видят все черно-белым, но как обычным зрением, и способны перемещаться в темноте безо всяких источников света.
- Кровь орков: При каких-то особых условиях и эффектах, полу-орк действует как орк. К примеру, полу-орк может использовать особое орочье оружие, или магические предметы которые дают особые силы, если его держит орк.
- Автоматические Языки: Общий и Орков. Бонусные языки: Драконов, Великанов, Гноллов, Гоблинов, Адский. Особо развитые полу-орки (они исключение) могут владеть языками своих союзников и конкурентов.
- Желаемый класс: Варвар. Мультиклассовый персонаж орк, не будет получать штраф за полученный опыт (см. Опыт для Мультиклассовых Персонажей стр. 58). Свирепость течет в жилах полу-орка.

ПОЛУ-ЭЛЬФЫ

Люди и эльфы очень часто женятся, эльфов привлекает энергия людей, людей изыскство эльфов. Эти браки очень скоротечны, так как жизнь людей очень коротка, но у них остаётся стойкое наследие – полу-эльфийские дети.

Жизнь полу-эльфов трудна. Выращенные эльфами, полу-эльфы взрослеют очень быстро, достигая зрелости в первые два десятилетия. Они становятся взрослыми задолго до того как, необходимо время изучить сложность эльфийской культуры и искусства, или даже грамматики. И хотя его друзья по детству, физически становятся зрелыми, по эльфийским стандартам они ещё долго будут оставаться детьми. Обычно полу-эльфы покидают свой эльфийский дом, когда их с ним практически ничего не связывает, они ищут свою судьбу среди людей. С другой стороны, выращенный среди людей, полу-эльф замечает, что непохож на окружающих: более отчужденный, чувствительный, менее амбициозный, и медленнее взрослеющий. Некоторые полу-эльфы стараются стать похожими на людей, в то время другие находят себя в том, что они отличаются от других. Большинство находят свое место в жизни в людских общинах, но остаются те, кто всю свою жизнь чувствуют себя посторонними в этой толпе людей.

Индивидуальность: Большинство полу-эльфов любознательны, находчивы и честолобивы как их родители люди, но вместе с тем в них присутствуют чувства любви к природе, художественный вкус от эльфийских родителей.

Внешность: Людям кажется, что полу-эльфы похожи на эльфов, эльфы в свою очередь считают, что они больше похожи на людей (эльфы и называют их «полу-люди»). Средний рост полу-эльфа от 150 до почти 180 сантиметров, вес в пределах 36 – 72 килограмм. Мужчины полу-эльфы обычно выше и тяжелее, чем женщины полу-эльфы, но эта разница не столь ярко выражена, как у людей. Они более бледны, красивее и менее волосаты, чем люди, но все же цвет кожи, волос, и другие черты явно указывают на присутствие крови людей. Глаза у полу-эльфов зеленые, как и у их эльфийских родителей. В 20 лет полу-эльф достигает зрелости, срок жизни в пределах 180 лет.

Большинство полу-эльфов дети от браков: отец человек – мать эльфийка. Некоторые, иногда, дети от браков где, отец или мать уже на половину человек или эльф. У детей «второго поколения», бывают глаза таких цветов, как и у людей. Хотя большинство, все же наследуют зеленый цвет.

Отношения: эльфы нормально относятся как к людям, так и к эльфам, их так же можно встретить рядом с дварфами, гномами, халфлингами. Они обладают эльфийской грацией, но не имеют эльфийской отчужденности, человеческую энергию, но не имеют человеческую невоспитанность. Из них выходят превосходные послы и дипломаты (за исключением действий между людьми и эльфами, так как каждая сторона предполагает, что полу-эльф поддерживает других). Однако, в землях людей, где эльфов мало или с ними находятся не в дружественных отношениях, на полу-эльфов смотрят с подозрением.

Некоторые полу-эльфы открыто выражают свою неприязнь к полу-оркам. Возможно схожесть их в происхождении (оба имеют предков людей), заставляют полу-эльфов чувствовать себя стесненными.

Мировоззрение: Полу-эльфам свойственна хаотичность, как наследие от их эльфийских родителей, но, от людей, они не стремятся ни к добру ни к злу. Как эльфы, они ценят личную свободу и яркое самовыражение, выражая равнодушие, граничащее с нелюбовью к лидерам, не желанием иметь последователей. Их раздражают правила, заставляющие зависимости кого-то от другого, и иногда показывают это в своей ненадежности, или как минимум в непредсказуемости.

Земли Полу-эльфов: Полу-эльфы не имеют как таковых собственных земель, хотя им радушны в человеческих городах, и эльфийских лесах. В больших городах, очень часто полу-эльфы формируют свои небольшие общины.

Религия: Полу-эльфы воспитанные эльфами поклоняются эльфийским богам, в основном Кореллону Ларефайану, верховному богу эльфов. Те, кто был воспитан среди людей, очень часто поклоняются Эхлонне, богине лесной местности.

Языки: Полу-эльфы разговаривают на тех языках, на которых они начинали общаться с самого детства, Общий и Эльфийский. Они говорят нескладно на замысловатом Эльфийском языке, хотя это замечают лишь эльфы, в остальном они говорят лучше даже чем все другие не-эльфы.

Имена: У полу-эльфов имена имеют как людское, так и эльфийское происхождение. По иронии, полу-эльфы проживающие среди людей берут себе эльфийское имя, что бы указать на свое происхождение, а те, что выросли среди эльфов, выбирают себе людские имена.

Искатели приключений: Очень часто полу-эльфов можно увидеть в необычных компаниях, или занимающихся неординарной профессией. Жизнь искателя приключений манит большую часть из них. Как и у эльфов, у них острая тяга к путешествиям.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

ПОЛУ-ЭЛЬФОВ

- Средний рост: Как существа среднего роста, полу-эльфы не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость полу-эльфа 9 метров
- Иммуитет к заклинаниям Сон и подобным магическим эффектам, +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний Очарования или подобным эффектам.
- Зрение при низкой освещении: Полу-эльфы видят в два раза дальше чем люди, при лунном, звездном свете, а также при свете излучаемом факелом, или условиях низкой освещенности. В таких условиях они сохраняют способность различать цвета и детали объектов, существ.
- +1 расовый бонус к проверкам Слух, Поиск, Заметить: У полу-эльфов нет эльфийской способности обнаружить потайные двери, просто проходя мимо них. У них не настолько остро развиты чувства.
- Эльфийская кровь: Для различных специальных свойств и эффектов, полу-эльф воспринимается как эльф. К примеру, полу-эльфы способны обращаться с эльфийскими оружием и магией, которые имеют специфические эльфийские силы,

так будто бы они эльфы.

- Автоматический язык: Общий и Эльфийский. Бонусные языки: Любые (За исключением секретных языков, таких как: язык Друзидов). У полу-эльфов такая же многосторонность и обширность взглядов как и у людей.
- Желаемый класс: Любой. При определении страдает ли от штрафов персонаж полу-эльф при мультиклассе, то, его более высоко развитый класс не учитывается (см. Опыт для Мультиклассовых персонажей стр. 58).

ХАЛФЛИНГИ

Халфлинги – умные, одарённые жизнелюбы. Отдельные халфлинги и целые семьи, находят место существования повсюду где только можно. Очень часто они путешествуют, но другие халфлинги реагируют на них с подозрением и непониманием. В зависимости от клана, халфлинги могут быть надежными, трудолюбивыми (если живут кланом) горожанами, или же быть ворами, ожидая возможности своровать что-то по ценнее и раствориться во мраке ночи. Но вопреки всему, халфлинги искусные и находчивые, выживающие в любых условиях.

Индивидуальность: Халфлинги предпочитают постоянные хлопоты, чем обычную тоску. Они чрезвычайно любопытны. Полагаясь на свою способность выживать или избегать неприятности, они проявляют такую отвагу, на которую большинство людей крупнее их ростом, просто неспособны.

У халфлингов обильные аппетиты, как на еду, так и на разные развлечения. Они любят хорошо приготовленную пищу, хорошее питье, великолепный табак, и удобную одежду. Хотя их мать – соблазн богатства, они предпочитают тратить деньги налево и направо, чем накапливать их.

Халфлинги известные коллекционеры. Пока обычные халфлинги могут собирать чайнички, книжки или засушенные цветы, некоторые из них могут собирать такие предметы как, шкуры диких зверей – а иногда и самих зверей. Богатые халфлинги, иногда нанимают искателей приключений, что бы раздобыть какие-то экзотические предметы для их коллекции.

Внешность: Рост халфлингов обычно составляет 90 см., а вес обычно 13,5 – 16 кг. Их кожа обычно красноватая, а волосы черные, и прямые. Глаза коричневые или черные. У мужчин халфлингов очень часто, короткие бакенбарды, бороды редко встречаются, а усы не наблюдаются вообще. Они любят носить простую, комфортную и практичную одежду. Вопреки представителям других рас, они предпочитают комфорт, а не показатели богатства. Халфлинг скорее купит и будет носить удобную рубашку, а не какую-нибудь ювелирную безделушку. Они достигают зрелости в двадцать с небольшим лет и обычно живут до середины своего второго столетия.

Отношения: Халфлинги пытаются ужиться со всеми окружающими. Они знают, как жить в сообществах людей, dwarфов, эльфов, гномов, преподнося себя как ценных и желаемых членов общества.

Мировоззрение: Халфлинги стремятся быть нейтральными и практичными. Хотя они уживаются с переменами (тяга к хаосу), а также непостижимо постоянны, так законы клана, чувство собственного достоинства (тяга к законности).

Земли Халфлингов: у халфлингов нет как таковых собственных земель. Вместо этого, у них есть земли других рас, где они получают достаточное количество ресурсов для своего существования. Очень часто халфлинги формируют небольшие сообщества в городах людей и dwarфов. Хотя они с удовольствием работают с остальными, друзьями они становятся только между собой. Халфлинги селятся и в уединенных местах, где они основывают независимые поселки. Однако общины халфлингов известны за свою

постоянную подвижность, как только где-то есть земля с огромными возможностями, они переселяются туда, особенно если там появилась новая шахта, или надобность в хороших рабочих, после опустошающей войны. Если такая возможность времени, то общины могут вновь переехать на новое место. Если же они задерживаются надолго, то, скорее всего в этом месте появляется новый поселок. Некоторые общины с другой стороны, всю свою жизнь путешествуют, их вагоны катятся, лодки плывут с места на место, не имея постоянного дома.

Религия: главный бог халфлингов Йондала Благословенная, защитница халфлингов. Йондала пообещала благословлять и защищать тех, кто следует её законам, защищает её кланы, и ухаживает за своими семьями. У халфлингов есть ещё множество меньших богов, которые, как они говорят, присматривают за отдельными поселками, лесами, реками, озерами, и так далее. Они почитают этих богов, что бы они помогли им безопасно путешествовать с места на место.

Языки: Халфлинги общаются на своем собственном языке, который использует символы из Общего. Они очень мало пишут на своем собственном языке, в отличие от dwarфов, эльфов и гномов, у них богатой библиотеки письменных работ. Но у них очень сильна традиция устного повествования. И хотя язык халфлингов не секретен, они не очень желают делиться им с другими. Практически все халфлинги разговаривают на Общем, он необходим им для общения с людьми тех земель, где они проживают, или проезжают.

Имена: Халфлинги получают имена семейства, и возможно прозвище. Иногда кажется, что фамилия халфлинга, это прозвище, настолько они слились с этой нацией за множество поколений.

Имена Мужчин: Альтон, Бийю, Кэйд, Элдон, Гаррет, Лайл, Майло, Осборн, Роско и Виллби.

Имена Женщин: Амариллис, Чармайн, Кора, Евфемия, Джиллиан, Лаиния, Мерла, Портия, Серафина, Верна.

Названия семей: Брушгазер, Гудбаррел, Гринботтл, Хайхилл, Хилтоппл, Лигаллоу, Тилиф, Сорнгэйдж, Тоскобл, Андербогх.

Искатели приключений: Халфлинг часто отправляется в путь, чтобы добиться чего-нибудь самостоятельно. Они пытаются использовать свои навыки, чтобы достичь богатств и высокого статуса. Разница между халфлингами: искатель приключений и обычным, то второй в поисках «больших сумм» не боится запачкаться. У первого это не карьера, а случайность. Иногда оптимизм халфлингов некоторым кажется воровством или жульничеством, приключенец халфлинг, осознавший, что своим спутникам он может доверять, в свою очередь никогда не подведет их.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ХАЛФЛИНГОВ

- +2 (Ловк), –2 (Сила): Халфлинги очень быстрые, ловкие и хорошо обращаются с метательным оружием, но они маленькие, и поэтому не

такие сильные как другие гуманоиды.

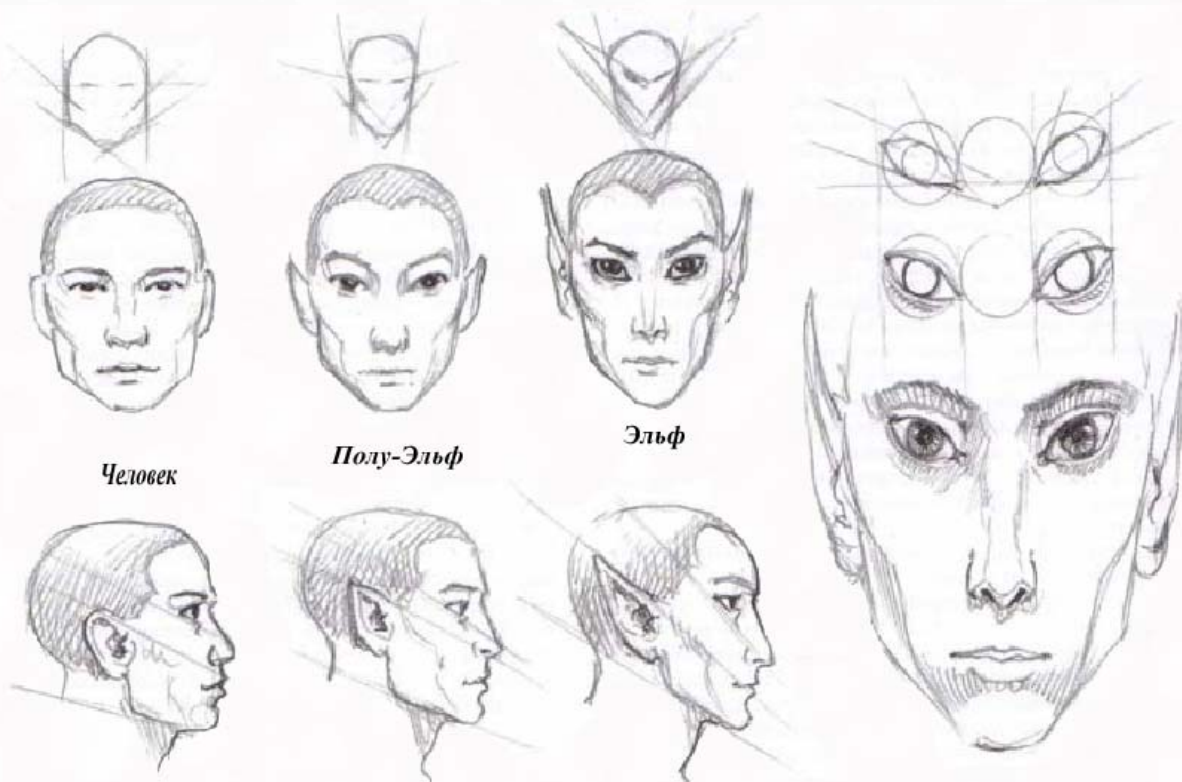
- Маленький Рост: Как маленькие создания халфлинги получают +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус к броскам атаки, и +4 бонус к проверкам «Скрытности», но они используют оружие меньше по размеру, чем обычное, их способность поднятия и переноса груза три четверти, от того, что могут нести персонажи Среднего роста.

- Базовая скорость халфлингов 6 метров.

- +2 расовый бонус к Взбиранию, Прыжкам и Бесшумному передвижению: Халфлинги ловкие, устойчивы, спортивные.

- +1 расовый бонус ко всем спас-броскам: Халфлинги удивительно избегают всякие неудачи





Человек

Полу-Эльф

Эльф

- +2 бонус морали при проверке страха. (Этот бонус плюсуется с +1 бонусом халфлингов для всех спасбросков).
- +1 расовый бонус атаки со стрелковым оружием: метание камней, универсальный спорт среди всех халфлингов, они особенно метко научились владеть ими.
- +2 расовый бонус при проверке Прислушивания: У халфлингов остроконечные уши.
- Автоматические языки: Общий и Халфлингов. Дополнительные: Дварфов, Эльфов, Гномов, Гоблинов, Орков. Расторопные халфлинги изучают языки, как своих врагов, так и друзей.
- Желаемый Класс: Вор. Мультиклассовый халфлинг вор не вычисляет штраф из полученного опыта. (см Опыт для Мультиклассовых Персонажей стр. 58). Халфлинги выживают за счет скрытности, остроумия, и всевозможных навыков, они биологически предрасположены к призванию вора.

ЭЛЬФЫ

Эльфы широко распространены в землях людей, но всегда чувствуют себя как «в гостях». Они известны за свои: поэзию, танцы, песни, знания и магическое искусство. Эльфам нравятся вещи природной и простой красоты. Когда опасность угрожает их лесным жилищам, они, раскрывая свои военные искусства, демонстрируя умелое обращение с мечами, луками и владением военных стратегий.

Индивидуальность: Эльфы чаще спокойны, чем взволнованы, им больше свойственна пытливость, и меньше жадность. С таким долгим сроком жизни, у них более широкие взгляды на происходящие события, оставаясь отчужденными и отдаленными к мелким происшествиям. Однако, целиком, беспрестанно посвящать время, или в приключениях, или изучении нового навыка или умения. Они долго находят и становятся чьими-то друзьями или врагами, и ещё дольше забывают об этом. Они отвечают на мелкие оскорбления с презрением и мстительными нападениями.

Внешность: Эльфы невысокого роста и стройные фигурой, достигая около 135–160 см., и обычно веса от 34 до 54 кг, ростом эльфийские женщины и мужчина не отличаются,

а по весу мужчины тяжелее. Они изящны, но хрупки. Их кожа бледных оттенков, а волосы темного цвета, глаза чаще всего зеленые. На лице и теле эльфы никогда не имеют волос. Они предпочитают простые, удобные одеяния, особенно мягких голубых и зеленых оттенков, из украшений ценится, простота, но в тоже время элегантность. Эльфы обладают непревзойденной грацией и приятными чертами. Большинство людей и представителей других рас, находят, что эльфы очень красивы. Эльфы достигают зрелости в 110 лет, и проживают на земле до 700 лет.

Эльфы, в отличие от других распространенных рас не спят. Вместо этого, они медитируют в глубоком трансе 4 часа в день. Эльф, отдыхающий таким образом, восстанавливает силы, как и человек, который проспал 8 часов. Во время медитации, эльф видит сны, хотя эти сны вырабатываются как ментальные упражнения, в течение многих лет практики, становятся рефлексорными. Более чаще медитацию называют как «транс» так «четырёх часовый покой»

Отношения: Эльфы считают, что люди невежливы, халфлинги лишь слегка уравновешены, гномы какие-то мелкие, а dwarфы все время угрюмы. На полу-эльфов они смотрят с какой-то степенью жалости, а на полу-орков неумолимым подозрением. Будучи заносчивыми, они в частности не такие как халфлинги или dwarфы, и относятся с улыбкой и уважением к тем кто по эльфийским стандартам мал ростом ведь, в конце концов, не всем же быть эльфами.

Мировоззрение: эльфы любят свободу, разнообразие, и самовыражение. Они склоняются к доброму хаосу. В основном они ценят, уважают и защищают свободу других, как и свою собственную, они чаще добрые а не наоборот.

Эльфийские земли: Большинство эльфов живут кланами в лесной местности не менее чем 200 человек. Их отлично замаскированные жилища расположены на деревьях, с целью как можно меньше нанести урон лесу. Они любят охоту, собирать ягоды и выращивать овощи, их мастерство и магия позволяют существовать не нуждаясь в вырубке леса под поля, и обработке земли. Их общение с внешним миром очень ограничено, хотя некоторые эльфы великолепно торгуют хорошей эльфийской одеждой и другими предметами, за металлические предметы, так как эльфы никогда не занимались горным делом, шахтами.

Эльфы встречающиеся в землях людей скорее всего, путешествующие менестрели, известные актеры, или ученые. Богатые, знатные люди стараются нанять эльфов, как инструкторов военного дела, которые обучат их детей овладе-

нию мечами.

Религия: Над всеми богами у эльфов стоит Кореллон Ларефийан, Защитник и Хранитель Жизни. Эльфийские мифы говорят, что эльфы появились из крови раны, которая потекла в бою Кореллона с богом орков Груумшем. Помимо того, что он могущественный бог войны, Кореллон покровитель изучения магии, искусства, танцев, и поэзии.

Языки: Эльфы общаются на плавно текущем языке с утонченной интонацией и сложной грамматикой. Хотя эльфийская литература богата и разнообразна, устные поэмы и песни более известны. Множество бардов изучает эльфийский язык, что бы можно было добавить в свой репертуар Эльфийские баллады. Другие просто запоминают Эльфийские песни на слух. Эльфийский шрифт, такой же замысловатый, как и устный язык, этот шрифт используют также Сильване, он является языком у дриад и пиксеев.

Имена: Когда эльф достигает зрелого возраста, спустя некоторое время, после его сотого дня рождения, он выбирает себе имя. Те, кто знали его до того как он стал совершеннолетним, могут называть его или её, их «детским именем», при желании они либо оставляют его, либо нет. Имя взрослого эльфа уникально, оно может отображать тех кем они восхищаются либо именем из его семьи. В дополнение к имени, у эльфа имеется фамилия. Фамилии эльфов это сочетания Эльфийских слов, некоторые эльфы путешествуют среди людей, переводят свои имена на Общий, другие же оставляют их без изменений.

Имена Мужчин: Арамил, Ауст, Эрьялис, Хейян, Ивеллиос, Лаусиан, Кварион, Тамиор, Таривол.

Имена Женщин: Анастрианна, Антинуа, Друсилия, Фелосьял, Лиления, Лия, Квиласи, Силакью, Валанси, Ксанафия.

Имена семей (Фамилии): Амастасия (Звездный цветок), Амакиир (Изумрудный цветок), Галародель (Лунный шепот), Холаймион (Изумрудная роса), Лиядон (Серебряный лист), Мелиамне (Дубовый каблук), Найло (Ночной бриз), Сьянодель (Лунный ручеек), Ильфукиир (Цветущий изумруд), Ксайлосцент (Златопестковый).

Искатели приключений: Эльфы отправляются в путь из-за своей страсти к путешествиям. Жизнь среди людей создает те условия, которые эльфам не нравятся: правление на день, на перемены на десятилетия. Кроме этого, эльфы любят демонстрировать своё мастерство владения мечами и луками, или же искусство в магии, приключения дают избыток шансов и возможностей продемонстрировать это. Добрые эльфы могут участвовать в мятежах или крестовых походах.

МАЛЕНЬКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи Маленькие по размеру, получают +1 бонус из-за размера к Классу Доспеха, +1 бонус из-за размера к броскам атаки, и +4 бонус к броскам проверки Скрытности. Маленькие персонажи получают такой бонус, потому что, благодаря своему росту, им легче провести атаку. Но, для одного халфлинга, не составит труда попасть по другому халфлингу, точно так же, как одному человеку попасть по другому, так как в случае с халфлингами, у них к попаданию противостоит улучшение Класа Доспеха из-за размера. В то же время,

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЭЛЬФОВ

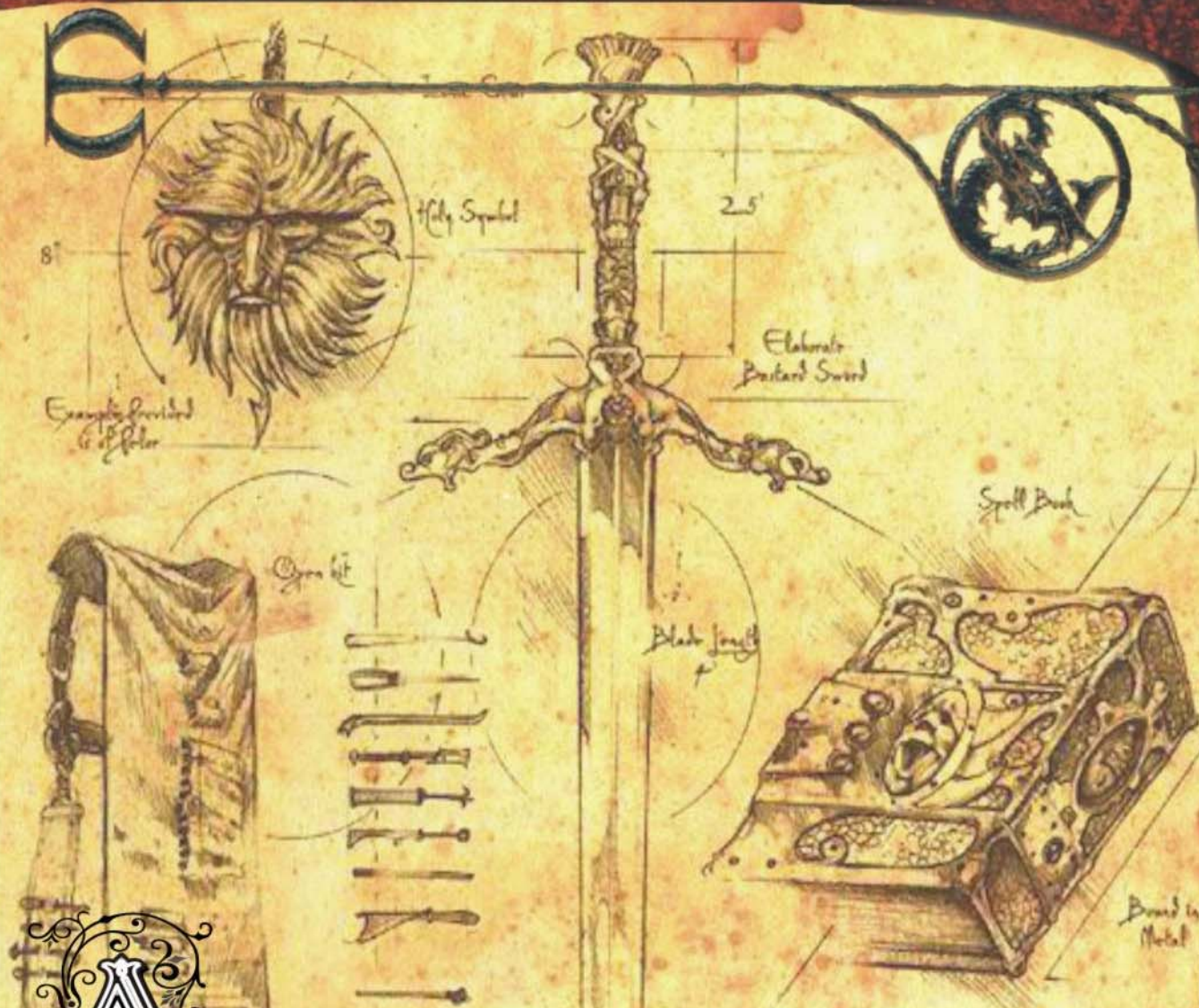
- +2 к Ловкости, -2 к Телосложению: Эльфы изящны, но вместе с тем хрупки. Грация эльфов, делает их по природе ловкими и умелыми лучниками.
- Средний рост: Как существа среднего роста, эльфы не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость эльфов 9 метров.
- Иммуниет к магическому сну и подобным заклинаниям, +2 к спас-броскам против заклинаний Очарование и подобным эффектам.
- Хорошее зрение при низком освещении: Эльфы в два раза лучше видят, в отличие от людей, при звездном, лунном, свете факелов или в условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали в таких условиях.
- Опыт владения и длинным мечом, и рапирой. Опыт владения коротким луком, длинным луком, составными коротким и длинным луками. Эльфы почитают искусство владения мечей и луков, поэтому все эльфы знакомы с этими видами оружия
- Расовый бонус +2 при проверках Прислушивания, Поиска, Отслеживания. Эльф проходящий в 1,5 метрах от секретной или скрытой двери имеет право провести проверку Поиска, на обнаружение такой двери, так будто он, она активно её ищет. Чувства эльфов настолько остры, что они буквально имеют шестое чувство относительно потайных проходов.
- Автоматические языки: Общий и Эльфов. Бонусные языки: Драконов, Гноллов, Гномов, Гоблинов, Орков и Сильван. Эльфы прекрасно владеют языками как своих друзей, так и врагов, язык Драконов, язык наиболее часто встречаемый в древних томах наполненных тайнами и секретами.
- Желаемый класс: Маг. Мультиклассовый эльф маг не вычисляет штраф из полученного опыта. (Смотри Опыт для Мультиклассовых Персонажей стр. 58). Волшебство стало неотъемлемым для эльфов (иногда они говорят, что это они изобрели его), класс воин/маг наиболее популярен среди них.

маленькому халфлингу легче попасть по человеку, в то время как человеку легче попасть по огру, а огру по великану.

Ограничения маленьких персонажей по подъёму и переносу грузов и тяжестей, три четверти от переносимого ограничения персонажей Среднего размера (смотри Большие и Маленькие Создания на стр. 152).

Обычно, Маленькие существа передвигаются со скоростью две трети, от скорости персонажей Среднего размера.

Маленькие персонажи, должны использовать менее крупное оружие, чем Средние Персонажи. Смотри Категории Оружия, стр. 104.



Авантюристы, искатели приключений — эти люди ищут золото, славу, справедливость, знаменитость, могущество или знания, а быть может их зовут в путешествия иные причины, возможно благородные, а возможно низкие. Каждый из них по своему пытается достигнуть своих целей, выбирая различные пути достижения, от грубой боевой силы, до поражающей воображение магии, или с помощью своих мастерских навыков. Одних ждут победа и рост в опыте, богатстве и могуществе, других... смерть.

Класс вашего персонажа это его или её профессия или призвание. Именно класс определяет что он способен делать: великолепно сражаться, быть способным в магии, навыках или ином. Класс это первый ваш выбор, когда вы решаете начать игру и пытаетесь представить вашего персонажа (иногда даже перед тем как решить расу, или возможно очень влияет на её выбор). Выбранный вами класс обозначает, как лучше вам расположить параметры вашего персонажа, и предположить какая раса будет лучшей, или наиболее удобной для этого класса.

КЛАССЫ

Одиннадцать классов в следующем порядке представлены в этой главе:

Бард: Актер, чья музыка равносильна магии — путешественник, сказочник, исполнитель баллад и хороший торговец.

Барвар: Дикий, сильный воин, использующий свою ярость и инстинкты для победы над врагами.

Воин: Боец с исключительными боевыми навыками и непревзойденными способностями владения оружием.

Вор: Искусный, умелый разведчик и шпион, его победа достигается путем скрытых ударов из тени, а не грубой силой.

Друид: Тот, кто способен использовать энергию живого мира, что бы применять заклинания и обладать таинственными магическими силами.

Жрец/Священник: Мастер божественной магии, а также неплохой воин.

Маг/Волшебник: Могущественный заклинатель, обученный искусству тайных наук.

Монах: Искусный боец рукопашного боя, чьи удары рук и ног быстры и беспощадны — мастер экзотических умений.

Паладин: Рыцарь справедливости и уничтожитель зла, защищенный и усиленный владением божественных сил.

Рейнджер/следопыт: Хитрый, ловкий, умелый воин дикой лесной местности, её защитник.

Чародей: Заклинатель с врожденными способностями к магии.

Сокращённые название Классов: в тексте встречаются следующие сокращения: Брд — Бард, Вв — Варвар, Ви — Воин, Вор — Вор, Дрд — Друид, Жр/Св — Жрец/Священник, Маг/Волш — Маг/Волшебник, Мнх — Монах, Пал — Паладин, Ржр — Рейнджер, Чар — Чародей,

Мультиклассовый Персонаж

Достигая и развиваясь в уровнях, ваш персонаж может добавить новый класс. Добавление нового класса дает персонажу широкий круг возможностей, но новые возможности стоят персонажу его старых возможностей класса. К примеру маг пожелавший стать магом/воином. Новый класс воина даст ему квалификацию в большинстве оружия, лучшие спас-броски Стойкости, и т.д., но ведь это и значит, что он не сможет качественно развиваться и получить новые магические силы, он не сможет стать могущественным волшебником. Так как в противном случае он должен остаться лишь магом и развиваться в классе мага. Правила по созданию и развитию мультиклассовых персонажей приведены в конце этой главы.

КЛАССОВЫЕ И УРОВНЕВЫЕ БОНУСЫ

Бросок атаки, спас-бросок или проверка навыка все это комбинация трех чисел, каждое отвечающее за свой фактор: фактор случайности (число выброшенное на 1d20), число представляющее первичные способности персонажа (модификаторы параметров), и бонус представляющий натренированность и опытность персонажа. Этот третий фактор зависит от класса и уровня персонажа. В Таблице 3-1: Бонусы Базовых спас-бросков и Базовых атак, отображен этот третий фактор.

Базовый бонус Спас-бросков: Два числа представленные в этой колонке применяются к спас-броскам. В зависимости от класса персонаж использует бонус, первый (низкий), или второй (высокий), от этого и зависят спас броски. К примеру, воины имеют высокие спас-броски Стойкости и низкие Рефлекса и Воли, а вор в свою очередь низкие бонусы в Стойкости и Воли, но зато высокие Рефлекса. Монахи одинаково хорошо развиты во всех трех типах спас-бросков. Обращайтесь к описанию класса, чтобы увидеть какой бонус к какой категории. Если персонаж обладает более чем одним классом (смотри Мультиклассовые Персонажи на стр. 56), то базовые бонусы спас-бросков суммируются по каждому классу.

Базовый бонус атаки: При броске атаки, применяется и бонус из соответствующей колонки Таблицы 3-1, в соответствии с классом персонажа. Числа после косой черты обозначают уменьшенные бонусы дополнительных атак: «+12/+7/+2» обозначает три атаки в раунд, и базовый бонус атаки, первая +12, вторая +7 и третья +2. К этим бонусам прибавляются бонусы от параметров персонажа, но бонусы параметров не гарантируют дополнительные атаки. На пример: Лидда вор халфлинг третьего уровня имеет базовую атаку +2. При атаке метательным оружием, она добавляет её бонус Ловкости (+3) и расовый бонус (+1), получая +6. Даже хотя при бонусе атаки +6 у неё может быть дополнительная атака при +1, поднятие бонуса с +2 до +6 при помощи параметра, расы и оружия все равно не дает дополнительной атаки. Если персонаж имеет более одного класса (см Мультиклассовые персонажи, стр. 56), базовые бонусы атак совокупные.

Таблица 3-1: БАЗОВЫЕ БОНУСЫ СПАС-БРОСКОВ И АТАК.

Уровень Класса	Базовый бонус спас- бросков	Воин, варвар, паладин, рейнджер	Жрец, Друид, Бард, Вор, Монах	Маг, Чародей
		Базовый бонус атак	Базовый бонус атак	Базовый бонус атак
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

ПРЕИМУЩЕСТВА

ЗАВИСЯЩИЕ ОТ УРОВНЯ

Помимо бонусов атак и спас-бросков, любой персонаж при достижении нового уровня получает новые преимущества. В Таблице 3-2: Опыт и Преимущества зависящие от уровня, представлены все преимущества.

Опыт (Оп): Эта колонка отображает количество очков опыта для перехода на новый уровень. Для мультиклассовых персонажей, Оп обозначается для всех классов, а не для каждого по отдельности. Для мультиклассовых персонажей, Оп начисляется по общему классу персонажа, а не по индивидуальным уровням классов.

Максимальное количество Рангов Навыков: Это число отображает количество рангов навыка, который может иметь персонаж, равный – его уровень + 3.

Максимальное количество Рангов Навыков Смежных классов: Для навыков смежных классов (они не сочетаются с запрещенными классами для персонажа), максимальный ранг половина от классического навыка. Например, маг 1-го уровня может иметь 2 ранга в пунктах навыков Бесшумного Передвижения, в то время как за 4 пункта навыков он приобретет 4 ранга в таком навыке как Искусство Заклинаний. Половина рангов (1/2) указана в Таблице 3-2, не улучшает проверки навыков. Они просто представляют собой приобретение этой категории, и указывают что персонаж начал тренироваться, чтобы усилить этот навык.

Отличительные черты: Каждый персонаж получает на первом уровне одну отличительную черту, и затем новую на каждые три уровня (3-й, 6-й, 9-й, 12-й, 15-й, и 18-й). К вниманию, помимо этого в описании классов есть бонусные черты которые доступны персонажам, а также бонусная черта, даваемая всем людям. Смотри Главу 5: Отличительные Черты для большего ознакомления.

Повышение Параметров: При достижении каждого четвертого уровня (4-й, 8-й, 12-й, 16-й, 20-й), ваш персонаж повышает один из своих параметров на один. Игрок сам выбирает какой параметр он поднимет. К примеру, чародей начинающий с Обаянием 16 может поднять его до 17 на 4-м уровне. При достижении 8-го уровня он вновь может повысить Обаяние с 17 до 18, или же повысить какой-нибудь другой параметр. Повышенный параметр остается таким навсегда.

У мультиклассовых персонажей, черты и параметры повышаются в соответствии с общей суммой классов персонажей, а не отдельных классов. Так маг 3-го уровня/воин 1-го уровня, считается как персонаж 4-го уровня, и поэтому может поднять свой один параметр.

ТАБЛИЦА 3-2: ОПЫТ И ПРЕИМУЩЕСТВА ЗАВИСЯЩИЕ ОТ

Уров- ень Персо- нажа	Оп (опыт)	Макси- мальное коли- чество рангов навыка Класса	Макси- мальное количество рангов Навыков Смежных классов	Отли- читель- ные черты	Повы- шение Пара- метра
1	0	4	2	1 ^й	—
2	1,000	5	2 1/2	—	—
3	3,000	6	3	2 ^й	—
4	6,000	7	3 1/2	—	1-й
5	10,000	8	4	—	—
6	15,000	9	4 1/2	3 ^й	—
7	21,000	10	5	—	—
8	28,000	11	5 1/2	—	2-й
9	36,000	12	6	4 ^й	—
10	45,000	13	6 1/2	—	—
11	55,000	14	7	—	—
12	66,000	15	7 1/2	5 ^й	3-й
13	78,000	16	8	—	—
14	91,000	17	8 1/2	—	—
15	105,000	18	9	6 ^й	—
16	120,000	19	9 1/2	—	4-й
17	136,000	20	10	—	—
18	153,000	21	10 1/2	7 ^й	—
19	171,000	22	11	—	—
20	190,000	23	11 1/2	—	5-й

ОПИСАНИЕ КЛАССОВ

Большая часть этой главы вплоть до секции мультиклассовых персонажей, описывает классы в алфавитном порядке. В каждом описании. Вы найдете, общее обсуждение класса в «игровом мире», как воспринимают и как понимают таких персонажей, и как игрок может описать себя. Эти описания общие. Каждый представитель класса может

отличаться своим отношением к миру, взглядами и иными аспектами.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ

После общего описания класса следует игровая информация. Не все нижеуказанные разделы встречаются в каждом классе.

Параметры: В этом разделе указывается, какие параметры являются наиболее важными для персонажа этого класса. Приветствуется игра «нестандартным» персонажем, но обычный персонаж этого класса должен иметь самый высокий параметр в том, в чем он профессионален, (в игровых терминах, это означает, что он наиболее подходит для роли в этом классе, и его таланты наиболее востребованы и квалифицированы).

Мировоззрение: Лишь несколько классов ограничены в своих мировоззрениях. К примеру, бард может быть лишь только любого хаотичного или нейтрального мировоззрения. Если указано «Любое» значит, ваш персонаж не ограничен в выборе мировоззрения.

Кубик Хит-поинтов (КХП): Тип кубика бросаемый персонажем, для определения количества его хит-поинтов получаемых на новом уровне.

Тип КХП	Класс
d4	Маг, Чародей
d6	Бард, Вор
d8	Друид, Жрец, Монах
d10	Воин, Паладин, Рейнджер
d12	Варвар

Персонаж на каждом новом уровне бросает по одному кубу хит-поинтов, затем добавляет или отнимает модификатор Телосложения от броска, и записывает результат. Поэтому персонаж имеет равное количество КХП и уровней. Для своего первого КХП, перво-уровневый персонаж получает максимальное количество хит-поинтов (хотя модификатор Телосложения все же применяется).

Например, так как Вадания друид, она получает КХП d8. На первом уровне у неё 8 хит-поинтов. Так как её Телосложение 13, она имеет модификатор +1, и общая сумма её хит-поинтов 9. Достигнув 2-го уровня (и все последующие уровни), игрок Вадании бросает d8, и добавляет +1 (за бонус Телосложения), а затем добавляет их к своим хит-поинтам.

Если у вашего персонажа штраф Телосложения делает так, что бросок равен 0 или ниже нуля, вы прибавляете в любом случае 1 хит-поинт к вашим хит-поинтам.

Невозможно потерять (или не получить ни одного) достигнув нового уровня, даже если у персонажа слабое Телосложение.

Таблица Класса: Эта таблица показывает, как ваш персонаж продвигается при достижении новых уровней. Некоторые из цифр схожи с цифрами из Таблицы 3-1: Базовые бонусы спас-бросков и атак, но более детализированные для конкретного класса. Таблица класса включает в себя.

Уровень: Уровень персонажа в этом классе.

Базовый бонус атаки: Базовый бонус атаки персонажа и его количество атак.

Спас-бросок Стойкости: Базовый спас-бросок стойкости. Также здесь применяется модификатор Телосложения.

Спас-бросок Рефлекса: Базовый спас-бросок рефлекса. Также здесь применяется модификатор Ловкости.

Спас-бросок Воли: Базовый спас-бросок воли. Также здесь применяется модификатор Мудрости.

Особое: Способности класса, зависящие от уровня, они описываются в нижеследующем разделе «Черты Класса».

Заклинаний в день: Какое количество заклинаний в день, каждого уровня способен активировать заклинатель. Если в разделе стоит «-» для данного уровня заклинаний, персонаж не способен активировать заклинания этого уровня. Если стоит «0» персонаж способен лишь активировать заклинания этого уровня если у него есть бонусные заклинания (см Таблица 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8). Если стоит число, то персонаж может активировать это количество заклинаний плюс бонусные. Бонусные заклинания зависят от: у магов – Интеллекта, друидов, жрецов, паладинов, рейнджеров – Мудрости, бардов, чародеев – Обаяния.

Персонаж всегда может взять заклинания более низкого уровня и запомнить их в ячейке более высокого заклинания (см Ячейки Заклинаний, стр. 160).

Классовые Навыки: Здесь указывается, количество пунктов навыков персонажа 1-го уровня, количество пунктов навыков получаемых на каждый новый уровень, и список навыков для класса. В любом случае персонаж получает определенное количество пунктов на каждом уровне, так рейнджер 4, а вор 8. От этого числа отнимается, или к нему плюсуется модификатор Интеллекта к общему количеству получаемых пунктов навыков (но в любом случае как минимум 1 пункт, даже со штрафом из-за Интеллекта). Помните, что персонаж 1-го уровня стартует с учетверенным количеством пунктов навыков. Но его максимальный ранг в навыке равняется – уровень персонажа + 3. На первом уровне вы можете достичь лишь 4-й ранг в любом навыке, при стоимости 1 пункт за ранг.

Например, друид Вадания получает 4 пункта навыков за уровень. Модификатор её Интеллект +1, итак общее число 5 пунктов навыков. На первом уровне она получает в количестве пунктов навыков четыре раза больше, или 20 пунктов навыков. Максимальный ранг навыка 4, поэтому она может, например, 20 пунктов разделить на пять навыков. (Более полезно иметь высокие показатели в нескольких навыках, чем низкие во множестве навыков).

Вы также можете приобретать навыки из списков навыков других классов, но каждый пункт тратится лишь на половину рангов из навыков смежного класса, и вы можете подняться лишь до половины максимального ранга такого навыка (так, максимальный ранг у персонажа первого уровня будет 2). Некоторые классовые навыки исключительные, это означает, что персонажи других классов не способны приобрести его. К примеру, только бардам и вора доступен навык Использование Магических Предметов. Все остальные персонажи не способны приобрести этот навык. (Смотри Таблица 4-2: Навыки, стр. 61).

Особенности Класса: Специальные характеристики класса. Если есть, то в этой секции указаны ограничения и недостатки класса. Особенности класса включают в себя.

Квалификация в Оружии и Доспехах: С какими видами оружия и доспехов квалифицирован этот класс. Вне зависимости от тренированности, тяжелые доспехи оказывают влияние на определенные навыки (такие как Взбирание) и на активирование большинства заклинаний.

Заметка: Персонаж может получить квалификацию с различными видами оружия и доспехов, путем приобретения различных Умений в Доспехах (легкий, средний, тяжелый), Щите, и Квалификации в Оружии (военном, простом, экзотическом). (Смотри Глава 5: Черты).

Заклинания: Барды, Друиды, Жрецы, Маги и Чародеи способны пользоваться заклинаниями. Варвары, Воины, Воры и Монахи нет. Паладины и Рейнджеры получают доступ к использованию заклинаний на 4-м уровне.

Другие Особенности: У

каждого класса есть свои уникальные способности. Так, воры обладают несколькими, а монахи имеют целое множество.



Некоторые особенности сверхприродны, или подобны заклинаниям. Использование особенности подобной заклинания, очень сходно с самим заклинанием (здесь лишь не требуется материальный компонент). Но использование особенностей подобных заклинанию провоцирует встречные атаки. Сверхприродные способности не подобны активированию заклинаний (смотри Глава 8: Сражение, особенно Благоприятные Атаки стр. 132, и Использование Специальных Особенности, стр. 136).

Уход в отставку: Если по каким-то причинам персонаж оставляет свой класс, здесь указаны правила что делать.

Начальный комплект: В этой секции приводятся различные отличительные черты, навыки, снаряжение и другие детали для персонажа 1-го уровня этого класса. Вы можете не использовать это и создать персонажа по своему, или использовать комплект целиком (переписав его в свою карточку), или использовать некоторые части комплекта (как например снаряжение), а остальные детали выбрать самостоятельно, навыки например. МП может использовать эти комплекты для быстрого создания перво-уровневых неигровых персонажей.

Начальный комплект подразумевает что вы, потратите по 4 пункта навыков на каждый навык (лучше выделять в чем-то, чем быть неопытным во многом), поэтому они мало отличаются от базовой системы приобретения навыков. Даже если ваш выбор другой, число рангов навыков будет на должном уровне.

Каждый начальный комплект связан с расой. Альтернативные стартовые комплекты показывают какие изменения происходят в них, когда их приобретает персонаж другой расы. Эти комплекты не ссылаются на расовые особенности, поэтому обязательно просмотрите расовые особенности вашего персонажа (описано во Второй Главе: Расы), включая модификаторы параметров и бонусы навыков. Комплект также не отражает все особенности класса, поэтому также обратите внимание на отличительные особенности класса.

«Одеяние» подразумевает одеяние для приключений, а не обычную одежду. Считайте, что ваш персонаж владеет одним из комплектов обычной одежды. Выберите одно из следующих комплектов одеяний в Главе 7: Снаряжение бесплатно: ремесленника, исследователя, артиста, монаха, крестьянина, ученого, путешественника. (См Одежда, стр. 119).

БАРД

Поговаривают, что музыка это своеобразный вид магии, и барды это доказывают. Жизнь барда это: путешествия по земле, соби́рание легенд, рассказы удивительных историй, сотрудничество с помощью своей музыки с магией, и получение удовольствия от большого внимания к своей особе. Если жизнь распорядится так, что бард втянут в какие-то грандиозные события, то он пропустит случая выступить в роли дипломата, посла, посредника в переговорах, разведчика или шпиона.

Приключения: Барды смотрят на приключения, как на возможность познать, выучить что-то новое. Чтобы попасть в давно забытую древнюю гробницу, они приложат все свои навыки и способности, не упустят ни единого шанса, лишь бы увидеть древние магические манускрипты, расшифровать, разобраться с древними книгами. Они будут путешествовать в странные места, сталкиваться с необычными существами, и изучать новые истории и песни. Барды любят сопровождать героев (они не прочь ходить и рядом со злодеями), чтобы быть первым свидетелями их поступков – бард повествующий удивительную историю из своего личного опыта, очень известен и уважаем среди остальных бардов. И после стольких историй о героических подвигах, сердца барда преисполнено отваги, что они сами желают стать героями.

Характеристика: Бард источает магию из своей души, а не из книги. Он может активировать не так уж много заклинаний, но активировать он заклинания без предварительного выбора и заучивания их. Ему больше нравятся заклинания из школ магии очарования и иллюзий, чем более жестоких evocation заклинаний, обычно используемых магами и чародеями.

Помимо заклинаний, бард получает магию через свою музыку и поэзию. Он может взбодрить своих союзников, приведя их в восторг, дав им силы с помощью магических эффектов базирующихся на речи или произношении слов.

Барды обладают частичным доступом к навыкам воров, хотя у них они не настолько развиты, как у воров. Барды

слушая и рассказывая истории, узнают огромное количество информации о произошедших событиях, и подмечают интересные их факты.

Мировоззрение: Барды – путешественники, ведомые своими капризами и причудами, а не традициями и законами. Их непосредственные таланты, магия, и образ жизни не совместимы с законным мировоззрением.

Религия: Они уважают Фарахнгуна, бога дорог. Иногда они останавливаются на отдых рядом с его алтарями, надеясь что им перепадет какая-то монета от путешественников, останавливающихся рядом с алтарем. Множество бардов, даже не эльфов, поклоняются Кореллону Ларефйану, богу эльфов и покровителю музыки и поэзии. Добрые барды поклоняются также Пелору, богу солнца, веря в то что, он поможет им в их путешествии. Барды предпочитающие хаос и непредвиденность уважают Олидаммару, бога воров. Те, кто стали на путь зла всегда поклоняются Эриснулу, богу кровопролития, но таких лишь несколько. Но в любом случае, так как бард проводит практически все время в дороге, у него мало времени, чтобы поклоняться какому-то богу, или быть верным какому-то одному храму.

Предпосылки: Ученик бард, получает свои первые навыки от опытного барда учителя, он путешествует с ним до тех пор, пока сам не готов, самостоятельно начать карьеру барда. Большинство бардов в детстве сбежали с дома или круглые сироты, подружившиеся с бардами в дороге, и принявшие решение стать такими как они. Так как барды редко организуют неформальные «школы/училища», учеников барда можно встретить возле барда путешествующего по земле. Но в целом все барды не ощущают сильной преданности друг к другу. По факту, некоторые барды очень конкурируют с другими бардами, за популярность и защиту своей территории.

Расы: Чаще всего бардами становятся люди, эльфы и полу-эльфы. Люди прекрасно приспособлены к странствующей жизни. Прекрасно адаптируясь в новых землях и с новыми традициями. Эльфы прекрасно знакомы с магией и музыкой, поэтому карьера барда заложена у них в крови. Но наиболее странствующие дороги бардов подходят полу-эльфам, которые чувствуют себя чужими даже у себя дома. Полу-орки, даже те кто вырос среди людей, считаются не совсем нормальными, если отправились по путям бардов. Традиций быть бардом, среди рас дварфов, гномов и халфлингов, не существует, хотя встречаются отдельные уникамы, находящие учителей которые обучают их искусству бардов.

Барды не встречаются среди диких рас, возможно изредка среди кентавров. Барды кентавры часто обучают детей людей или детей других распространенных рас.

Отношения с другими классами: Барды хорошо уживаются с представителями всех классов. Очень часто он выступает в роли представителя группы, используя свои общечеловеческие навыки как сильную сторону группы. В группе, где отсутствует маг или чародей, он представляет собой магию. В группе, где нет вора, он предоставляет свои воровские навыки. Бард известен как более специализированный персонаж, он интересен игрокам пытающимся отыгрывать за воина, чародея и вора.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У бардов следующие игровые показатели.

Параметры: Обаяние определяет насколько могущественные заклинания может активировать бард, сколько заклинаний в день он может с активировать, и насколько тяжело противостоять его магии. Чтобы уметь активировать заклинания его показатель Обаяния должен быть 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания бард получает от показателя Обаяния. Класс Сложности спас-бросков против заклинаний барда равняется 10+уровень заклинания + Модификатор Обаяния барда. Самые важные показатели для барда Обаяние, Ловкость и Интеллект, так как они влияют на его навыки. (смотри ниже).

Мировоззрение: Любое хаотичное и нейтральное
Кубик Хит-Поинтов (КХП): d6

Навыки Класса

У бардов следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Актёрство (Обн), Алхимия (Интл), Баланс (Ловк), Бесшумное передвижение (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Дипломатия (Обн), Знание (все навыки. Выбор индивидуален), Искусство Магии (Интл),

ТАБЛИЦА 3-3: БАРД.

Базовый уровень	Бонус атаки	Сп-бр Стойк.	Сп-бр Рефл.	Сп-бр Воли.	Особое	Заклинаний в день						
						0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	Владение бардовскими музыкой и знаниями	2	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3		3	1	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5		3	3	2	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6		3	3	3	1	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6		3	3	3	2	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—
14	+10/+5	+4	+9	+9		4	3	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9		4	4	3	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12		4	4	4	4	4	4	4

Искусство побега (Ловк), Использование Магических Устройств (Обн, эксклюзивный навык), Концентрация (Тело), Кристаллическое гадание (Интел, эксклюзивный навык), Маскировка (Обн), Оценка (Интел), Падение/Акробатика (Ловк), Прислушивание (Мудр), Плавание (Сила), Прыжки (Сила), Расшифровка (Интел, эксклюзивный навык), Ремесло (Интел), Сбор Информации (Обн), Скрытность (Ловк), Чувство Направления (Мудр), (Интел), Чистка карманов (Ловк), Сфера деятельности (Мудр), Чувство Мотива (Мудр), Язык (Интел), Смотри Глава 4: Навыки для детального ознакомления с ними.

Пункты навыков на 1-м уровне: (4+мод-тор Интеллекта)х4.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4+Модификатор Интеллекта.

3-4: ЗНАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДОМ

Уро- вень	0	1	2	3	4	5	6
1	4	—	—	—	—	—	—
2	5	2*	—	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—	—
4	6	3	2*	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—	—
7	6	4	4	2*	—	—	—
8	6	4	4	3	—	—	—
9	6	4	4	3	—	—	—
10	6	4	4	4	2*	—	—
11	6	4	4	4	3	—	—
12	6	4	4	4	3	—	—
13	6	4	4	4	4	2*	—
14	6	4	4	4	4	3	—
15	6	4	4	4	4	3	—
16	6	5	4	4	4	4	2*
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

*Считается что у Барда достаточно Обаяния чтобы иметь бонусные заклинания этого уровня.

Особенности класса

У бардов следующие классовые особенности

Квалификация в Оружии и Доспехах: бард умело обращается со всеми видами простого оружия. В дополнение бард квалифицирован с одним из следующих типов оружия: длинный лук, составной лук, длинный меч, рапира, дубина, короткий составной лук, короткий меч, короткий лук, кнут. Барды квалифицированы с легкими и средним видами доспехов, щитами. Заметка: штрафы проверки доспехов, тяжелее чем кожаный, применяются к проверкам навыков Баланс, Бесшумное передвижение, Взби-вание, Искусство побега, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность, Чистка карманов. Также проверки навыка Плавание получают -1

штраф за каждые 2,2 кг веса доспехов и снаряжения. Помимо этого бард, как и любой заклинатель, использующий заклинания магов и одетый в доспехи и несущий щит, способен активировать заклинания, но у него есть определенный шанс провала заклинания, если у него есть соматический компонент (у большинства заклинаний есть).

Заклинания: Бард способен активировать заклинания магов из списка Заклинания Бардов (стр. 173), в соот-



Дэвис

ветствии с Таблицей 3-3: Бард и Таблицей 3-4: Доступ Барда к Заклинаниям. Он активизирует заклинания без надобности их перед этим запомнить, и хранить в книге заклинаний. Все заклинания бардов имеют вербальный компонент (пение, декламация или музыкальное сопровождение). За высокий показатель Обаяния, барды получают дополнительные заклинания. Чтобы активировать заклинания определенного уровня у барда должна быть как минимум 10 Обаяния+уровень заклинания (Обн 10 для 0-го уровня, 11 для заклинаний 1-го уровня и т.д.). Класс Сложности спас-бросков против заклинаний барда высчитывается следующим образом 10+уровень заклинания + модификатор Обаяния барда.

Музыка Барда: Один раз в день за каждый уровень, бард способен использовать свои песни или стихи для формирования магических эффектов вокруг него. У него есть навык Актёрство, который зависит от количества рангов, благодаря которому он может поднять боевой дух своих товарищей, спеть песню высоким тенором, чтобы защитить всех вокруг себя от магии основанной на музыке, очаровать существо, дать разнообразные указания и внушения очарованному существу, помочь другим в выполнении их навыков взбодлив их, внушить силу. Так как эти все способности в категории музыка барда, они должны включать в себя декламацию стихов, восхваление, напевание песен, мелодий (типа, фа-ля-ля и т.д.), насвистывание, игру на инструменте или пение с музыкальным сопровождением. Как и при активировании заклинаний с вербальным компонентом (см. Компоненты, стр. 163), глухой бард имеет 20% шанс провала заклинания или своей музыки. Если он провалил попытку она идет в счет количества пений его музыки в день.

Повысить боевой дух: Бард у которого 3 или более рангов в навыке Актёрство, способен повысить храбрость своих товарищей, укрепив их дух против страха и повысив их боевые способности. Чтобы попасть под влияние песни, союзник должен слышать пение барда в течение полного раунда. Эффект продолжается в течение времени пока поет бард, плюс 5 раундов после остановки пения (или 5 раундов после того как союзники прекратили слышать пение барда). Во время пения, бард может сражаться, но не активировать заклинания, не активировать предметы магического направления (такие как свитки), не активировать магические предметы с помощью командного слова (как волшебные палочки). Очарованные союзники получают +2 моральный бонус к спас-броскам против эффектов обаяния и страха, и +1 бонус к броскам атаки и повреждений. Повысить боевой дух – сверхприродная, воздействующая на разум способность.

Противопесня: Бард, у которого 3 или более рангов в навыке Актёрство, может использовать свои навыки в музыке и поэзии, чтобы противодействовать магическим эффектам базирующимся на звуке (но не заклинаниям одним из компонентов которых является вербальный компонент). Как и с *повысить боевой дух*, бард может петь, играть, или декламировать противопесню, и выполнять другие свои действия, но только те, что не связаны с магией. Каждый раунд исполнения противопесни, он должен делать проверку Актёрства. Любое существо вблизи от барда на расстоянии 9 метров (включая и самого барда), которое поражено звуковой или языковой магической атакой (как то, *звуковой всплеск* или *команда*) может использовать результат проверки Актёрства барда как свой спас-бросок, после броска своего спас-броска. Результат проверки Актёрства, скорее всего, будет лучшим. Бард способен выполнять противопесню в течении 10 раундов. Противопесня это сверхприродная способность.

Гипнотизирование: Бард у которого 3 или более рангов в навыке Исполнение, может использовать свою музыку или поэзию, чтобы загипнотизировать своим исполнением одно существо. Для того чтобы быть загипнотизированным, оно должно слышать и видеть барда, и находится от него не далее чем в 27 метрах. Бард тоже должен видеть существо. Оно должно быть способным обратить внимание на барда. Если рядом возникает бой или другая опасность действие способности обрывается. Бард должен сделать проверку Исполнения, и цель может не войти под контроль, если её спас-бросок Воли равен или больше проверки барда. Если спас-бросок успешен, бард неспособен, использовать свою способность гипнотизирования в течение 24 часов. Если спас-бросок провален, то существо тихо садится и слушает песню барда, в течение 1 раунда/уровень барда. Будучи загипнотизированной, цель получает –4 штраф к своим проверкам Отслеживание и Прислушивание. Любая потенциальная

угроза (как перемещение друга барда перед глазами существа) позволяет загипнотизированному существу сделать вторую проверку спас-броска, против новой проверки Актёрства. Любая видимая угроза, такая как активация заклинания, вытаскивание меча, прицеливание, сбивает весь эффект.

Пока гипнотизируя (или проводя попытку гипноза) существо, бард должен быть в концентрации, будто активируя заклинание. Гипнотизирование – подобная заклинанию, поражающая разум способность.

Повысить способности: Бард у которого 6 или более рангов в навыке Актёрство, может с помощью своей музыки или стихов повысить товарищу выполнить задачу. Друг должен находится в пределах 9 метров от барда, видеть и слышать его. Бард в свою очередь тоже должен видеть его. В зависимости от задачи, бард своей музыкой может помочь своей музыкой повысив его душевное состояние, помочь ему в мыслительном сосредоточении, или в чем-нибудь другом. Товарищ получает +2 бонус при проверке своих навыков, в частности того навыка который он проверял слушая музыку барда. МП конечно в зависимости от ситуации имеет право сам решать, когда это недопустимо, к примеру, при проверке бесшумного передвижения воров, она ему лишь мешает. Эффект этой способности продолжается 2 минуты (достаточно долго, чтобы товарищ мог выбросить 20).

Повысить способности – сверхприродная, поражающая разум способность.

Внушение: Бард у которого 9 или более рангов в навыке Актёрство, может выполнять *внушение* (считается как заклинание) существу которое уже под гипнозом (см выше). Внушение не ограничено дневным лимитом исполнения музыкальных способностей барда (один раз за каждый уровень опыта), а гипнотизирование зависит. Нейтрализует эффект спас-бросок Воли (КС 13+модификатор Обаяния барда). Внушение – подобно заклинанию, поражающая разум способность.

Повысить мощь: Бард у которого 12 или более рангов в навыке Актёрство, с помощью своих песен и стихов может повысить мощь любого существа, давая ему сверх – боевые способности. За каждые три уровня после достижения 9-го уровня, бард может повышать мощь одного дополнительного существа. Чтобы повысить мощь, бард должен петь, а существо слышать пение барда в течение полного раунда, как и в повышении боевого духа. Помимо этого существо должно быть не далее чем в 9 метрах от барда. Существа с повышенной мощью получают дополнительные КХП, бонусы атаки и спас-бросков, до тех пор пока они слышат песню, и в течении 5 раундов после окончания песни. (Все эти бонусы всегда действуют). Существа получают следующее:

- +2 КХП (d10 дающий временные хит-поинты).
- +2 бонус к атакам.
- +1 бонус к спас-броскам Стойкости

если есть, то также применяйте модификатор Телосложения к броску каждого временного КХП. Эти КХП считаются как обычные КХП, при определении эффектов воздействия заклинаний, таких как *сон*. Повысить мощь – сверхприродная, поражающая разум способность.

Знания Бардов: Бард собирает огромный объем знаний путешествуя по разным землям, изучая истории других бардов. бард способен сделать особую проверку знаний барда с бонусом равным его уровень+модификатор Интеллекта, чтобы понять владеет ли он какой-то информацией о знатных местных людях, легендарных предметах или заметить ценные места. Эта проверка не открывает силы и способности магического эффекта, но дает подсказку о его общих функциях. КС для этой проверки различен и 10 и 20 и выше, МП должен обращаться к таблице идущей ниже, чтобы определять Класс Сложности.

Уход в отставку: Более не бард

Бард принявший законное мировоззрение, прекращает развитие в своих уровнях, но сохраняет все достигнутые способности.

КС	Тип Знания	Примеры
10	Общая информация доступная многим людям.	Репутация местного мэра из-за его пьянства, общие слухи о таинственном могущественном месте.

КС	Тип Знания	Примеры
20	Малораспространено, но доступно. Известны лишь несколькими людям в городе	Темное прошлое местного жреца, легенды о могущественном артефакте
25	Смутное, доступное лишь нескольким, тяжело узнать	Историю семьи какого-то рыцаря, легенды о незначительном могущественном месте, магическом предмете
30	Чрезвычайно смутное, известное лишь единицам, возможно, было забыто тем, кто его знал, или знает, но не понимает ценности этого знания.	Детская кличка могучего волшебника, легенды о маленьком незначительном магическом предмете.

Начальный Комплект Полу-эльфа Барда

Доспех: Кожаный выдубленный доспех +3 КД, скорость 9м, 9,0 кг, штраф проверки доспеха -1, шанс провала заклинания 15%.

Оружие: Длинный меч (1d8, критич 19-20х2, 1,8 кг, Средний, Рубящее). Этот бард квалифицирован в обращении с длинным мечом.

Легкий арбалет (1d8, критич 19-20/х2, 24м, 2,7 кг, Маленький, Коллющее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пара-метр	Доспех
Актёрство*	4	Обн	
Дипломатия	4	Обн	
Искусство Магии	4	Интл	
Использование Магических Устройств	4	Обн	
Знание (любое)	4	Интл	
Прислушивание	4	Мудр	
Расшифровка	4	Интл	
Сбор информации	4	Обн	
Чистка карманов	4	Ловк	-1

*Эпос, истории, владение лютней, напевы.

Отличительная черта: Если Ловкость 13 или выше, Уворачивание; если ловкость 12 или ниже Улучшенная Инициатива.

Заклинания: Чары: *определение магии, призрачный звук, свет и чтение магии.*

Снаряжение: Водоустойчивый рюкзак, пища на один день пути, походное одеяло, мешок, кресало и огниво. Колчан с 20 стрелами. Лютня (общее), мешочек с магическими компонентами.

Золото: 1d4 зм.

Альтернативный начальный комплект барда

Кто-то помимо полу-эльфа.

Раса: Дварф, полу-орк, человек, эльф.

Доспех: Скорость 6м (только дварфы).

Выбор навыков: Выберите число навыков равное 5+модификатор Интеллекта (только люди)

Бонусная черта: Если Ловкость 13 или выше, Продвинутой Инициативы; если ловкость 12 или ниже, Усиление Навыка (Актёрство) (только люди).

Альтернативный начальный комплект барда

Кто-то помимо полу-эльфа.

Раса: Гном или халфлинг

Доспех: Скорость 6м.

Оружие: Короткий меч (1d6, критич 19-20/х2, 1,4кг, Маленький, Коллющее) вместо длинного меча. Этот бард квалифицирован в обращении с коротким мечом.

Золото: 2d4 зм.

Эти храбрые, иногда безрассудные воины приходят в цивилизацию из холодных пустошей севера, или из южных горячих опасных джунглей. Развитое общество называет их варвары ил берсеркеры, и ожидает от них ущерба, безжалостности и жестокости. Но, однако, эти «варвары» доказывают поразительную храбрость и свою надежность тем, кто становится их другом и союзником. Противники варваров недооценивающие их, знакомятся с хитростью, изобретательностью, настойчивостью и безжалостностью этих воинов.

Приключения: Поиск приключений, это лучшая дорога для варвара, чтобы зарекомендовать себя в цивилизованном обществе. Они не лучшим образом подходят к однообразной, монотонной службе охранника или другим мирским заданиям. Варвары не испытывают трудностей и страха перед опасностями, неопределенностями, и путешествиями по дорогам в которые их вовлекают их приключения. Варвары могут отправиться в путь, чтобы уничтожить своих ненавистных врагов. Они выражают открытую неприязнь к всему необычному, включая оживших мертвецов, демонов и дьяволов. Магию варвары также не сильно жалуют.

Характеристика: Варвары великопленные воины. Но если обычный воин это показатель тренировок и дисциплины, то варвар это безудержная ярость. Будучи в состоянии неистового берсеркера, он становится более сильным и выносливым, более способным нанести поражение своим противникам и устоять перед их атаками. Но ярость проходит, и варвар становится ослабленным, поэтому его внутренней энергии обычно хватает лишь на несколько таких яростных демонстраций, но и их обычно достаточно, чтобы обратить противника в бегство. Его дом это дикая местность. Где он способен передвигаться с высокой скоростью.

Мировоззрение: Варвар никогда не бывает законным. Он может быть благородным, но в его сердце всегда находится необузданность. Его сила это дикое просторы. И он не может жить в земле, где все подчинено законам. Варвары, хаотики – это выражение свободы и эмоций. Но это также и легкомысленные разрушения.

Религия: Некоторые варвары не доверяют обычным религиям, они предпочитают подсознательное, природное взаимопонимание со вселенной, чем обычное поклонение. Но другие могут поклоняться таким богам как: Корд, бог силы; Обад-Хай, бог природы; или Эриснул, бог кровопролитий. Варвары способны к самому преданному поклонению своим богам.

Предпосылки: Варвары пришедшие с диких земель ил с варварских племен, обычно селятся на окраинах цивилизации. Искатель приключений, варвар, может отправиться в земли цивилизаций с мыслью о достижении богатств, быть может быть беглецом, сбежавшим из плена после того как его было продано в рабство в «цивилизацию», может он был нанят в качестве солдата, а бать может из его родного дома он был изгнан захватчиками. Варвары мало общаются и поддерживают отношения с друг другом если они не происходят родом с одного племени или одной земли. По сущности, варвары никогда себя не считают таковыми, они себя считают воинами.

Расы: Варвары люди приходят из далеких диких земель, расположенных на окраине цивилизаций. Варвары полу-орки обычно проживают в племенах орков, прежде чем их судьба приводит их в земли людей. Варвары дварфы встречаются очень редко, обычно они родом из павших под натиском непрекращающихся войн с гоблиноидами, орками и гигантами, дварфских цитаделей-королевств. Из других рас варвары встречаются ещё реже.

Среди жестоких рас, варвары встречаются чаще, чем воины. Если вам встретится огр или орк то, скорее всего он будет варваром.

Отношения с другими классами: Как жители диких владений, варвары наиболее удобно чувствуют себя рядом с рейнджерами, друидами и жрецами поклоняющимся богам природы, таким как Обад-Хай и Эхлонна. Множество варваров уважает артистизм и непосредственность бардов, а некоторые фанаты их музыки. Эти персонажи не доверяют тому, чего они не понимают, это относится к магии, которую они называют «магией книг». Варвары больше понимают чародеев, чем ма-

ТАБЛИЦА 3-5: ВАРВАР

Базовый уровень	Бонус атаки	Сп-бр Стойк.	Сп-бр Рефл.	Сп-бр Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Ярость 1/день; Повышенное передвижение
2	+2	+3	+0	+0	Сверхъестественная ловкость (Бонус Ловкости к КД)
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Ярость 2/день
5	+5	+4	+1	+1	Сверхъестественная ловкость (не атакуем с флангов)
6	+6/+1	+5	+2	+2	
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Ярость 3/день
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Сверхъестественная ловкость (+1 против ловушек)
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Снижение повреждений 1/—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ярость 4/день
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Сверхъестественная ловкость (+2 против ловушек)
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Снижение повреждений 2/—
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Великая ярость
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Ярость 5/день, Сверхъестественная ловкость (+3 против лов)
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Снижение повреждений 3/—
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Сверхъестественная ловкость (+4 против ловушек)
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Ярость 6/день; после ярости не отдыхает; снижение повреждений 4/—

гов, но это, возможно, потому что чародеи более общительны и харизматичны. Монахи с их постоянными тренировками, практиками, осмотрительными и продуманными тактиками в сражении, очень мало общаются с варварами. Но представители этих классов относятся друг к другу безо всякой неприязни. У варваров нет каких-то определенных взглядов и убеждений по поводу воинов, паладинов, жрецов и воров.

Игровая Информация

У варваров следующие параметры в игре.

Параметры: Из-за своей роли в битве, Сила самый главный параметр для варвара, помимо этого от неё зависят несколько навыков доступных варварам. Те варвары, кто носит легкие доспехи, не должны оставить без должного внимания Ловкость. Мудрость важна тем, что она тесно связана с навыками варваров. Высокий показатель Телосложения позволяет варвары дольше находится в состоянии ярости (и жить дольше, так как она дает ему большее количество хит-поинтов).

Мировоззрение: Любое незаконное.

Кубик Хит-поинтов: d12

Навыки Класса

У варваров следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Взбирание (Сила), Езда Верхом (Ловк), Запугивание (Обн), Знание Дикой Природы (Мудр), Плавание (Сила), Приручение животных (Обн), Прислушивание (Мудр), Прыжки (Сила), Ремесло (Интл) и Чувство Направления (Мудр). Смотри Глава 4: Навыки, для ознакомления с описанием навыков.

Пункты навыков на 1-м уровне: (4+мод-тор Интл)х4.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4+мод-тор Интл.

Особенности Класса

У варваров следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Варвар квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, легкими и средними доспехами, щитами. Заметка: штрафы проверки доспехов для доспехов тяжелее, чем кожаные применяются при проверках навыков Баланс, Взбирание, Искусство побега, Скрыться, Прыжки, Бесшумное передвижение, Чистка карманов, Падение/Акробатика. Также проверка Плавание получает -1 штраф за каждые 2,2 кг веса доспеха и снаряжения.

Ярость Варвара: В экстренных случаях, варвар может входить в холодеющее кровь неистовство. В состоянии ярости, варвар получает дополнительную силу и стойкость, но становится более безрассудным, и менее способным защитить себя. Он временно поднимает Силу на +4, Телосложение на +4 и получает бонус морали +2 к спас-броскам Воли, но получает -2 штраф к КД.

Повышение Телосложения дает варвару по 2 дополнительных хит-поинта за каждый уровень, но после окончания ярости, эти хит-поинты пропадают, так Телосложение становится обычным. (Эти сверх хит-поинты теряются не сразу; смотри Временные Хит-поинты стр. 140). В состоянии ярости варвар не способен пользоваться навыками требующими терпение и концентрацию, такие как бесшумное передвижение или активация заклинаний. (единственные навыки, которые он способен использовать в ярости – Ремесло, Приручить Животное и Чувство Направления). Он может использовать все свои отличительные черты, за исключением Экспертности, создания предметов, метамагических, и Улучшенного обращения с оружием (так как эти черты связаны тесно с терпением и концентрацией). Ярость варвара длится 3+(новый в ярости) модификатор Телосложения=раундов. Но варвар может окончить свою ярость раньше, по своему желанию. По окончанию ярости, варвар находится в уставшем состоянии (-2 к Силе, -2 к Ловкости, не способен проводить стремительные атаки или бегать), в течении этого столкновения (за исключением варвара 20-го уровня, когда эти ограничения уже не применяются). Варвар способен впадать в ярость лишь один раз в одном столкновении, и лишь определенное количество раз в день (определенное его уровнем)впадение в ярость не занимает много времени. Но он может выполнить в одно действие только его (смотри Инициатива стр. 130), и больше ничего не выполнять в этом действии. Варвар, к примеру, не способен сразу впасть в ярость при попадании в него стрелы, чтобы получить дополнительные хит-поинты из-за повышенного Показателя Телосложения, хотя он получит это преимущество, если вошел в ярость в предыдущем раунде, *перед* попаданием стрелы.

Начиная с 15-го уровня, ярость варвара дает ему следующие бонусы +6 к Силе, +6 к Телосложению и +3 бонус морали к спас-броскам Воли. (Штраф КД остается по прежнему -2).

Повышенное передвижение: У варвара более высокая скорость, чем базовая для его расы. Он получает +3 метра, если не одет в доспех, или в легком, или среднем доспехах (и не переносит тяжелую поклажу). К примеру, варвар человек будет иметь базовую скорость 12 метров. Вместо стандартных для расы 9-ти метров. При удвоенном передвижении его скорость составит 24м (вместо 18), а его скорость бега 48м (вместо 36).

Сверхъестественная Уворачивание: Достигнув 2-го уровня варвар получает экстраординарную способность, реагировать на опасность прежде чем его разум среагирует на неё. Со второго уровня и дальше, он сохраняет свой бонус в Ловкости применяя его к КД (если он есть) в независимости, будучи малоподвижным или атакуемым невидимым противником. (Он теряет свой бонус Ловкости к КД, если полностью обездвижен).

С 5-го уровня варвара тяжело окружить, он с одинаковой скоростью реагирует на своих противников с обеих сторон,

будто это один противник. Эта способность не дает вору использовать коварную атаку со стороны по варвару. Исключение, если вор не менее чем, на четыре уровня выше варвара, он способен прокрасться и провести коварную атаку.

На 10-м уровне у варвара развивается такое чувство интуиции, что предупреждает его по поводу ловушек, что даёт ему +1 к спас-броску Рефлекса против ловушек, и +1 КД уворачивания от атак проводимых ловушками. На 13-м уровне он поднимается до +2. На 16-м до +3 и на 19-м до +4.

Снижение повреждений: Начиная с 11-го уровня, варвар способен частично уменьшить повреждение, причиненное от каждого взрыва или атаки. Отнимайте 1 повреждение каждый раз когда варвар получил повреждение. На 14-м уровне снижение повреждений на -2, на 17-м на -3, и на 20-м на -4. Снижение повреждения может снизить его до 0, но не ниже нуля.

Безграмотность: Варвар единственный персонаж, начинающий свой путь без владения навыками чтения и письма. Он должен потратить 2 пункта навыков, чтобы обрести способность читать и писать на том языке, на котором он общается.

Уход в отставку: Более не варвар

Варвар принявший законное мировоззрение теряет свою способность впадать в ярость и не растет в уровнях класс варвара. Но он сохраняет все остальные преимущества (повышенное передвижение, снижение повреждений, сверхъестественное уворачивание).

Начальный Комплект Полу-орка Варвара.

Доспех: Кожаный выдубленный доспех +3 КД, штраф проверки доспеха -1, скорость передвижения 12м., вес 9,0 кг.

Оружие: Огромный топор (1d12, критич x3, вес 9,0 кг., Большой, Рубящее).

Короткий лук (1d6, критич x3, 18м, 0,9кг, Средний, Коллющее).

Кинжал (1d4, критич 19-20/x2, 3м., 0,45 кг, Крошечный, Коллющее).

Выбор Навыков: Выберите число навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Улучшенное обращение с оружием (огромный топор).

Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Взбирание	4	Сила	-1
Знание Дикой Природы	4	Мудр	
Прислушивание	4	Мудр	
Прыжки	4	Сила	-1
Плавание	4	Сила	-11*
Езда Верхов	4	Ловк	
Запугивание	4	Обн	
Чувство направления	4	Мудр	
Отслеживание (ск)	2	Мудр	

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 2d4 зм.

Альтернативный начальный комплект варвара

Кто-то помимо полу-орка

Раса: Дварф, полу-эльф человек, эльф.

Доспех: Скорость 9м. (только дварфы).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 5+модификатор Интеллекта (только для человека)

Бонусная отличительная черта: Настороженность (только для человека)

Альтернативный начальный комплект варвара

Кто-то помимо полу-орка

Раса: Гном или халфлинг.

Доспех: Скорость 9м.

Оружие: Боевой топор (1d8, критич x3, 2,7 кг., Средний, Рубящее) вместо огромного топора.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Навык	Категории	Параметр	Доспех
Плавание	4	Сила	-5*

* -1 за каждые 2,2 кг снаряжения.

Круск

Отличительная черта: Улучшенное обращение с оружием (боевой топор) вместо Улучшенное обращение с оружием (огромный топор).

Золото: 6d4 gr.



ВОИН

Путешествующий рыцарь, воинствующий лорд захватчик, королевский чемпион, элитный солдат, опытный наемник, и король бандитов-разбойников – все это разновидности воинов. Воином может быть защитник нуждающихся, или беспощадный мародер, а может быть дерзкий и бесстрашный искатель приключений. Некоторые из воинов могут быть лучшими представителями своих земель, о которых будут ходить легенды, о их поступках совершенных во имя добра. Другие же, могут прославиться своими ужасными поступками, убивающие любого кто стоит на их пути, или убивающие ради интереса или спорта. Воина не участвующего в поисках приключений можно встретить в виде солдат, стражей, телохранителей, борцов или вымогателей-рэкетиров. Странствующий воин может быть воителем, наемником, головорезом, или искателем приключений.

Приключения: Большинство воинов воспринимают все приключения, рейды и опасные миссии как свою работу. У некоторых могут быть начальники, которые будут платить воину за выполненную работу. Другие предпочитают работу разведчиков или первопроходцев в надежде на богатый улов сокровищ. Некоторые воины, предпочитающие все время проводить в районе города, используют все свои боевые навыки для защиты остальных горожан. Какими бы ни были их первичные мотивы, все-таки воин, живет лишь с одной целью – испытать себя в сражении и приключении.

Характеристика: Из всех классов, это наиболее умелые персонажи, способные поразить любого своим мастерским владением оружия (отсюда и название класса). Воины знакомы со всеми видами распространенного оружия и доспехов. Помимо этого, каждый воин разрабатывает свои собственные особенности сражения. Один боец может владеть великолепно определенным видом оружия, в то время как другой способен поразить вас своим непревзойденным искусством ведения боя, его удары столь быстры, что кажутся просто невыполнимыми.

Мировоззрение: Воин может быть абсолютно разного мировоззрения. Добрые воины путешествуют с единой целью, найти и уничтожить зло. Законные воины – чемпионы своих земель, защищающие владения и людей. Хаотичные – странствующие наемники. Злые, скорее всего будут вне законниками и обычными грабителями с большой дороги, добивающиеся всего с помощью грубой силы.

Религия: Воины поклоняются следующим богам: Хайро-неусу, богу доблести, Корду, богу силы, Св. Кутберту, богу воемездия, Хекстору, богу тирании и Эриснулу богу кровопролития. Воин может посвятить свой жизненный путь, как поход во славу своего бога, или просто поклоняется, чтобы быть уверенным что кто-то сверхъестественный слышит его, и поможет ему в опасной ситуации.

Предпосылки: Воины становятся на путь обучения своих боевых навыков по многим причинам. Большинство из них перед карьерой искателя приключений служили в армии и местных ополчениях. Некоторые воспитывались в военных академиях. Другие воспитывали в себе навыки самостоятельно. Воин может взять в руки меч чтобы покинуть мирскую суету на фермерском поле, а быть может это семейная традиция. Особых отличий у воинов нет. Обычные воины редко имеют желание или формируют мощные группировки или братства. Но те кто окончил академию, участвовали в компании наемников, служили в полку лорда, сохраняют в себе всегда дух товарищества.

ТАБЛИЦА 3-6: ВОИН

Базовый Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Бонусная черта
2	+2	+3	+0	+0	Бонусная черта
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Бонусная черта
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Бонусная черта
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Бонусная черта
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Бонусная черта
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Бонусная черта
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Бонусная черта
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Бонусная черта
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Бонусная черта
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Бонусная черта

Расы: Воины люди обычно ветераны, каких-то военных служб, родом из простых семей. Воины дварфы, обычно бывшие солдаты хорошо обученных боевых подразделений, охраняющих подземные королевства дварфов. Они члены семей воинов, сохраняющие нити своих родословных на протяжении столетий, но основе линий предков они могут соглашать пакты и альянсы с другими воинами дварфами.

Эльфийские воины, мастерски владеющие длинными мечами, гордятся своей способностью, и всегда готовы продемонстрировать её в бою или состязании. Воины полу-орки, изгои общества, обучаются военным навыкам самостоятельно, лишь с одной целью, заставить других уважать их. Гномы и халфлинги воины, большая редкость, они встречаются в основном в своих землях в силах местного ополчения, и редко отправляются в путь поиска приключений.

Полу-эльфам также не очень нравится профессия воина, но если они становятся им, то достигают не худших результатов в владении мечом, чем эльфы.

Среди жестоких рас, мало воинов, вследствие низкой дисциплины, чтобы воспитать в себе воина. Однако, из воинственных рас хобгоблинов, иногда появляются неплохие, сильные, умелые воины.

Отношения с другими классами: Воины обожают находиться в гуще сражений, но рассчитывают на поддержку магии, лечения и разведки боя. В команде это воин, стоящий на передовой, защищает более слабых. Они мало понимают в таинственных заклинаниях магов или подверженности в верности богам жрецов, но они всегда ценят такое понятие как «команда», и работа в группе.

Игровая Информация

У воинов следующие игровые особенности.

Параметры: Сила наиболее важна для воинов, так как она усиливает их рукопашную атаку и броски повреждений. Также для воинов важно Телосложение, так как оно дает им большее количество хит-поинтов, которые играют важную роль в большинстве битв. Ловкость важна для тех воинов, которые хотят стать прекрасными лучниками, и желающие получить доступ к отличительным чертам, базирующимся на Ловкости, но воины экипированные в тяжелые доспехи, понижают все преимущества получаемые от высокой Ловкости.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-поинтов: d10.

Навыки Класса

У воина следующие навыки класса (и их ключевой параметр): Взбирание (Сила), Ремесло (Интел), Приручение Животных (Обн), Прыжки (Сила), Езда Верховом (Ловк) и Плавание (Сила). Смотри Глава 4: Навыки и их описание.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2+модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на каждом Новом Уровне: 2+модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующие, является классовыми чертами воина.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Воин опытен в использовании всех простых и военных видов оружия, всех типов доспехов (легких, средних, тяжелых), а также щитов. Отметьте себе, штрафы к проверкам из-за доспеха, более тяжелого, чем кожаный, применяются к навыкам Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Падение/Акробатика,, Прыжки, Скрытность, и Чистка Карманов. К проверке навыка Плавание применяется штраф -1, за каждые 2,2 кг веса доспеха и снаряжения носимого персонажем.

Бонусные Черты: На первом уровне, воин получает в качестве бонуса, одну дополнительную черту, в дополнение к отличительной чер-

Тордек те даваемой персонажу первого уровня, и бонусной черты для людей. Воин получает бонусную черту на втором уровне, а затем через каждые два уровня (2-й, 4-й, 8-й и т.д.). Это могут быть бонусные черты из следующего списка: Равнорукость, Сражение в Слепую, Боевые Рефлексы, Уворачивание (Подвижность, Энергичная Атака, Квалификация в Экзотическом Оружии*, Экспертность (Продвинутое Обезоруживание, Улучшенное Опрокидывание, Ураганная



Атака), улучшенные Критические Удары*, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Невооруженный Удар (Отклонение Стрел, Ошеломляющий Удар), Сражение Верхом (Стрельба Верхом, Растапывание, Улучшенное Проведение Атак Верхом, Энергичный Галоп), Прицельный Выстрел (Стрельба на удаленные Расстояния, Выстрел в Определенную Точку, Ускоренная Стрельба, Стрельба на Бегу), Мощная Атака (Рассекающий Удар, Повышенный Напор, Выбивание Оружия, Массивное Рассечение), Ускоренная Готовность, Сражение с Оружием в каждой Руке (Улучшенное Оружие с Оружием в каждой Руке), Искусное Обращение с Оружием*, Улучшенное Обращение с Оружием*, Специализация в Оружии*.

Некоторые из бонусных черт, недоступны до тех пор, пока воин не приобретет одну или несколько необходимых по требованиям других отличительных черт; эти черты отмечены в скобках после необходимых черт. Воин может выбирать черты со звездочкой (*) более чем один раз, но каждый раз для различного оружия. Воин должен отвечать по всем требованиям для черты, в параметрах и минимальных бонусах атаки. (Смотри Главу 5: Отличительные Черты, для ознакомления с описанием черт и их предварительных условий).

Важно: Эти черты даются в дополнение к черте получаемой на каждом трех уровнях персонажем (как в Таблице 3-2: Премущества от Опыта и Уровня). Воин не ограничен этим списком отличительных черт, при выборе новых.

Оружейная Специализация: При достижении 4-го или выше уровня, воин (и только воин), в качестве отличительной черты может приобрести Оружейную Специализацию. Она дает +2 бонус к броскам повреждений в выбранном оружии. Для получения Специализации, воин должен обладать чертой Улучшенное Обращение с Оружием, с выбранным оружием. Если оружие стрелкового типа, то бонус повреждений, применяется только в диапазоне 9 метров, потому что, только на таком расстоянии, воин способен наиболее точно попасть, чтобы нанести больше повреждений. Воин может приобретать эту черту как бонусную, так и регулярную.

Начальный Комплект Воина Дварфа

Доспех: Чешуйчатая кольчуга +4 КД, большой деревянный щит +2 КД, штраф проверки доспеха -5, скорость 4,5 м., вес 19,2 кг.

Оружие: Боевой топор Карликов (1d10, критич. х3, 6,8 кг., Средний, Рубящее)

Короткий Лук (1d6, критич х3, 18м, 0,9 кг., Средний, Колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Взбирание	4	Сила	-6
Прыжки	4	Сила	-6
Езда Верхом	4	Ловк	
Плавание	4	Сила	-12*
Прислушивание (ск)	2	Мудр	
Поиск (ск)	2	Интел	
Отслеживание (ск)	2	Мудр	

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Отличительная Черта: Квалификация в Экзотическом Оружии(Боевой топор Карликов).

Бонусная Черта: Улучшенное Обращение с Оружием (Боевой Топор Карликов).

Инвентарь: Водно-непродомаемый рюкзак, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Колчан с 20 стрелами

Золото: 4d4 зм.

Альтернативный начальный комплект воина

Кто-то помимо Дварфа

Раса: Человек, эльф, полу-эльф или полу-орк

Доспех: скорость 6 м., вместо 4,5 м.

Оружие: Палаш (1d10, критич. 19-20/x2, 4,5 кг., Средний, Рубящее) вместо боевого топора карликов.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта (только люди).

Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Плавание	4	Сила	-11*

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Отличительная Черта: Квалификация в Экзотическом Оружии (Палаш) вместо (Боевой топор Карликов).

Бонусная Черта (Воин): Улучшенное Обращение с Оружием (Палаш) вместо (Боевой Топор Карликов).

Бонусная Черта: Улучшенная Инициатива (только люди).
Золото: 2d4 зм.

Альтернативный начальный комплект воина

Кто-то помимо Дварфа

Раса: Гном или халфлинг

Оружие: Короткий меч (1d6, критич. 19-20/x2, 1,4 кг., Маленький, Колющее) вместо боевого топора карликов.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта (только люди).

Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Плавание	4	Сила	-5*

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Отличительная Черта: Квалификация в Экзотическом Оружии (Короткий меч) вместо (Боевой топор Карликов).

Бонусная Черта (Воин): Если Ловкость 13 и выше, Уворачивание; если 12 и ниже Прицельный Выстрел

Золото: 2d4 x5 зм.

ВОР

Воры, весьма различны между собой. Одни скрытные жулики, а другие мошенники с хорошо подвешенными языками. В то время как другие разведчики, лазутчики, шпионы, дипломаты и головорезы. Что в них общего, так это непостоянство, приспособленность, и находчивость. В целом, воры весьма опытные в добыче того, что остальные не хотели бы отдавать: проникновение в закрытую сокровищницу, безопасное пробирание через смертельную ловушку, кража секретных планов сражения, обман или втирание в доверие стражи, или воровство денег из кармана случайного прохожего.

Приключения: Воры отправляются в этот путь, по тем же причинам, по которым они и живут, раздобыть что-то новое. Некоторые идут за добычей, деньгами, другие за опытом. Некоторые жаждут славы, а другие наоборот – дурной славы, боязни их навыков. Некоторые также приветствуют трудности, неожиданности. Произвести впечатление на других, обойдя ловушку, или проникнуть, не подняв тревоги, является самым приятным для воров.

Характеристика: Воры очень опытные, они способны сконцентрироваться на любых нескольких типах навыков. Будучи, не столь опытными в бою, как многие остальные классы, воры знают куда нужно попасть, чтобы причинить максимальную боль. Вор, попадающий по своему оппоненту коварной атакой, способен нанести очень большие повреждения.

У воров развито шестое чувство, относительно грядущей опасности. Опытные воры развивают практически магические силы и навыки, как мастера скрытности, уклонения и коварных атак. Помимо этого, хотя воры и не способны активировать самостоятельно заклинания, они способны импровизировать их со свитков, использовать волшебные палочки, и использовать практически все магические предметы.

Мировоззрение: Воры подчиняются удобному случаю или возможности, а не идеалам. И свойственно быть хаотичными, а не законными в своих взглядах. Однако, существуют различные группировки воров, поэтому они могут абсолютно разного мировоззрения.

Религия: Обычно воры поклоняются Олидамаре, богу воров, хотя персонажи этого класса не прославлены своей высокой набожностью. Злые воры, возможно, в тайне способны поклоняться Нерулле, богу смерти, или Эриснулу богу кровопролития. Но, так как воры разнообразны, множество из них могут поклоняться различным богам, или же наоборот, вообще никому не поклоняются.

Предпосылки: Некоторые воры, официально связаны узами с организованными группами воров, или «воровскими гильдиями». Однако, большинство воров, познают свои навыки в одиночку, от своего независимого наставника. Очень часто, опытный вор нуждается в помощниках, для проведения афёр, работ второго плана, или для прикрытия своей спины. Он обычно берёт себе в ученики ребёнка, который познаёт навыки

нового занятия на личном опыте. Иногда, стажёру приходится выходить в мир в одиночку, возможно из-за того, что у наставника возникают серьёзные проблемы с законом, или потому что практикант превосходит в навыках своего учителя, и ему необходимо новое «пространство».

Воры не воспринимают друг друга как товарищи, если только они не состоят в одной гильдии, или студенты одного наставника. На самом деле, вор доверяет другому вору, ещё меньше чем кому бы то ни было другому. Простаков следует искать в других местах.

Расы: Переменчивые и очень часто беспринципные люди, с легкостью принимают жизнь вора. Полу-эльфы, халфлинги и эльфы, также весьма часто избирают себе такой образ жизни. Воры, среди дварфов или гномов, встречаются реже, но они есть, и прославлены своим умением справляться с замками и ловушками (ведь они, и опыты в их создании). Воры полу-орки, склонны быть головорезами, и убийцами.

Среди жестоких гуманоидов, воры распространены, особенно у гоблинов и медвежатников. Воры познающие свои навыки в диких землях, в целом имеют мало опыта со сложными механизмами, такими как ловушки или замки.

Отношения с Другими Классами: Воры любят, и ненавидят, работать совместно с другими классами. Они превосходны, когда защищены воинами, и поддерживаемы заклинателями. Однако, множество раз, им хочется что бы каждый был настолько же тихим, хитрым и терпеливым как вор. Особенно настороженны воры, когда имеют дело с паладинами, они или доказывают последним что они надёжны, или же стараются избегать их.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У воров следующие игровые способности.

Параметры: Ловкость, она влияет на множество навыков вора, и обеспечивает лучшую защиту, для носящего лишь лёгкий тип доспехов персонажа. Немаловажны Интеллект и Мудрость, так как они также оказывают большое влияние на показатели навыков вора. Высокий Интеллект также даёт вору большее количество пунктов навыков, которые могут расширить области познания вора.

Мировоззрение: Любое
Кубик Хит-Поинтов: d6

ТАБЛИЦА 3-7: ВОР

Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр. Стойк.	Сп-бр. Рефл.	Сп-бр. Воли	Особое
1	+0	+0	+2	+0	Коварная атака +1d6
2	+1	+0	+3	+0	Уклонение
3	+2	+1	+3	+1	Сверхъестественная Ловкость (Бонус Ловк к КД), коварная атака +2d6
4	+3	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+4	+1	Коварная атака +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Сверхъестественная Ловкость (неатакуем с флангов)
7	+5	+2	+5	+2	Коварная атака +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	
9	+6/+1	+3	+6	+3	Коварная атака +5d6
10	+7/+2	+3	+7	+3	Особая способность
11	+8/+3	+3	+7	+3	Сверхъестественная Ловкость (+1 против ловушек), Коварная атака +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	
13	+9/+4	+4	+8	+4	Коварная атака +7d6, Особая способность
14	+10/+5	+4	+9	+4	Сверхъестественная Ловкость (+2 против ловушек)
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Коварная атака +8d6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Особая способность
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Сверхъестественная Ловкость (+3 против ловушек), Коварная атака +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Коварная атака +10d6, Особая способность
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Сверхъестественная Ловкость (+4 против ловушек)

Навыки Класса

Навыками класса вора являются (и их ключевой параметр): Актёрство (Обн), Баланс (Ловк), Бесшумное Передвижение (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Взломать Замок (Ловк), Дипломатия (Обн), Запугивание (Обн), Инсинуация (Мудр), Использование Верёвки (Ловк), Использование Магических Устройств (Обн эксклюзивный навык), Искусство Побег (Ловк), Маскировка (Обн), Отслеживание (Мудр), Оценка (Интел), Падение/Акробатика (Ловк), Плавание (Сила), Подделка (Интел), Поиск (Интел), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр), Прыжки (Сила), Раскодирование Шрифтов (Интел, эксклюзивный навык), Ремесло (Интел) Сбор Информации (Обн), Сложные Устройства (Интел), Скрытность (Ловк) Чистка Карманов (Ловк), Чтение по Губам (Интел, эксклюзивный навык), Чувство Мотива (Мудр), Чувство Направления (Мудр).

Пункты Навыков на 1-м уровне: (8 +Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 8+Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующие, является классовыми чертами вора.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Тренировки вора в оружии, тесно связаны с такими видами оружия, которые удобны для скрытных и коварных атак. Поэтому, все воры опыты во владении арбалета (ручного или лёгкого), кинжала (любого типа), дротиков, лёгкой булавы, дубинка, короткого лука (обычного или составного), и короткого меча.

Воры среднего размера, также знают, как сражаться с определёнными видами оружия, слишком большими для Маленьких воров в использовании и утаивании: дубина, тяжёлый арбалет, тяжёлая булава, утренняя звезда, посох и рапира. Воры квалифицированы во ношении лёгких доспехов, но без щитов.

Примите к вниманию, штрафы из-за доспехов, чем тяжелее, тем выше, применяются к навыкам Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побег, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность, Чистка Карманов. Навык Плавание, получает штраф -1 за каждые 2,2кг. переносимого снаряжения.

Коварная Атака: Если вор, ловит оппонента в тот момент, когда тот не способен защитить себя эффективно от его атаки, он способен поразить жизненно важную точку, нанеся при этом дополнительное повреждение. По существу, в любое время, когда у цели вора отсутствует бонус Ловкости к КД (в любом случае, есть у неё бонус Ловкости или нет), или когда вор атакует с фланга, атака вора причиняет дополнительное повреждение. Дополнительное повреждение 1d6 на первом уровне, и дополнительные 1d6 на каждом двух последующих уровнях. Если вор нанесёт критическое попадание коварной атакой, дополнительное повреждение не умножается. (Смотри Таблица 8-8: Модификаторы Бросков Атаки, стр. 143, для боевых ситуаций, когда вор атакует с фланга, или оппонент утрачивает свой бонус Ловкости к КД).

Стрелковые атаки могут считаться коварными лишь в том случае, когда цель находится в пределах 9 метров. За пределами этого диапазона, вор неспособен, наносить столь точные попадания.

С дубинкой (чёрным джеком), или безоружным ударом, вор может провести коварную атаку причиняющую временное повреждение, вместо обычного. Он не способен применить оружие причиняющее обычное повреждение, для нанесения временного в коварной атаке, даже с обычным штрафом -4, так как обязан сделать оптимальное применение своего оружия, для проведения коварной атаки. (Смотри Временное Повреждение, стр. 145).

Вор может провести коварную атаку только против существ с различной анатомией; у нежити, механизмов, слизней, растений и бестелесных существ, нет жизненно важных зон для атаки. Любое существо, обладающее иммунитетом к критическим попаданиям, также иммунное и к коварным атакам. Вор обязан хорошо видеть цель, для того чтобы отметить жизненно важную зону, и быть способным поразить её. Вор не может проводить коварную атаку, против существа находящегося в укрытии (смотри Таблица 8-9: Укрытие, стр. 143), или поражать конечности существа, если его жизненно важные органы находятся вне зоны достижения вора.

Ловушки: Воры (и исключительно воры) способны применять навык Поиск, для обнаружения ловушек, если для этого задания, Класс Сложности составляет более 20. КС для обнаружения не магической ловушки как минимум 20, выше, если она хорошо скрыта.

Обнаружение магической ловушки определяется по: КС 25+уровень заклинания вложенного в неё.

Воры (и исключительно воры), способны применять Сложные Устройства для обезвреживания магических ловушек. КС магической ловушки определяется по 25+уровень заклинания вложенного в неё.

Вор преодолевший КС ловушки на 10 единиц, или больше, при проверки Сложные Устройства, в целом, способен изучить её, понять как она работает и обойти (вместе с товарищами) не обезвреживая её.

Уклонения: На 2-м уровне, вор получает уклонение. Если вор успешно проводит проверку Рефлекса, против эффекта причиняющего половину повреждения при успешной проверке Рефлекса (такой как, например, *огненный шар*), вор не переносит вообще никаких повреждений. Уклонение возможно лишь в том случае, если вор одет в легкий тип доспехов, или вообще без доспехов. Это экстраординарная способность.

Сверхъестественное Уворачивание: Начиная с третьего уровня, вор получает сверхъестественную способность, реагировать на опасность, прежде чем он сообразит о ней. С 3-го уровня и выше, он добавляет свой бонус Ловкости к КД (если есть), вне зависимости пойман ли он внезапно, или получает удар от невидимого противника. (Но, он теряет свой бонус Ловкости к КД, если полностью обездвижен).

С 6-го уровня, вора невозможно атаковать с флангов; он реагирует на оппонентов с разных сторон, с такой же проворностью, как и против одного оппонента. Эта, способность позволяет одному вору, избегать от коварных атак другого вора. Исключение в ограничении, когда другой вора на

четыре и более уровней выше персонажа, он может атаковать с фланга (и соответственно проводить коварную атаку).

На 11-м уровне, вор получает интуитивные чувства опасности, предупреждающие его от опасности ловушек, придавая ему +1 бонус к Рефлексу для ускользания из ловушек, и +1 бонус уворачивания к КД, против атак проводимых ловушками. На 14-м бонус повышается до +2, на 17-м до +3, и на 20-м до +4.

Специальные Способности: Достигнув 10-го уровня, и каждые три последующие потом уровня (13, 16, и 19), вор приобретает новую специальную способность, его выбор состоит в следующем наборе:

Деформирующий Удар: Вор с этой экстраординарной способностью, способен проводить коварные атаки против оппонентов с такой точностью, что удары ослабляют и замедляют их. Вор, повреждающий оппонента коварной атакой, также и повреждает Силу своего противника на 1 пункт. Параметр, утраченный таким образом, восстанавливается со скоростью 1 пункт в день.

Защитный Бросок: Вор способен уклониться от смертельного удара. Один раз в день, во время сражения, когда вору от удара, грозит снижение хит-поинтов до 0 или ниже (от оружия или другого удара, но не заклинания или специфической способности), вор может попытаться увернуться от повреждения. Он должен пройти проверку Рефлекса (КС=причинённому повреждению), и, если она успешна, он переносит лишь половину повреждений от удара. Он должен знать об этой атаке, и быть способным соответственно отреагировать на неё своим защитным броском – если у него запрещён его бонус Ловкости к КД, то бросок запрещён. Так как этот эффект не даёт персонажу возможности нормального проведения спас-броска Рефлекса для половины повреждений, способность вора уклонения, не применяется к защитному броску.

Улучшенное Уклонение: Эта способность действует как и Уклонение, за исключением: Если вор успешно проводит проверку Рефлекса, против эффекта причиняющего половину повреждения при успешной проверке Рефлекса (такой как, например, *дыхание дракона*, или *огненный шар*), вор не переносит вообще никаких повреждений, и половину повреждений, при неудачной проверке (рефлексы вора, позволяют ему с невероятной скоростью, избегать повреждений).

Оппортунист: Один раз в раунд, вор способен провести благоприятную атаку, против оппонента, которого повредил в ближнем бою другой персонаж. Эта атака считается к благоприятной атаке персонажа для этого раунда. Даже вор с отличительной чертой Боевые Рефлексы, не может использовать эту способность более одного раза в раунд.

Мастерство в Навыках: Вор выбирает себе навыки, количеством 3+его модификатор Интеллекта. И проводя проверку одного из этих навыков, он может применять приём 10, даже если какие-то помехи не позволяют ему этого. Он становится настолько опытным в этих навыках, что может уверенно применять эти навыки в неблагоприятных условиях. Вор может брать эту специальную способность несколько раз, выбирая новые навыки, к которым бы он хотел её применить.

Скользкий Разум: Эта экстраординарная способность, отображает способность вора уклоняться от магических эффектов, способных контролировать и подчинять его. Если вор со способностью скользкий разум попадает под воздействие очаровывающего заклинания, и проваливает спас-бросок, 1 раунд спустя он повторно может провести спас-бросок. У него лишь, один дополнительный шанс, повторного перебрасывания спас-броска.

Отличительная Черта: Вместо специальной способности, вор способен взять себе одну отличительную черту.

Лидда



Начальный Комплект Халфлинга (или Гнома) Вора

Доспех: Кожанный доспех +2 КД, скорость 6м., вес 6,0 кг.

Оружие: Короткий меч (1д6, критич. 19-20/х2, 1,4 кг., Маленький, Колющее)

Легкий Арбалет: (1д8, критич. 19-20/х2, 24м., 3,2 кг., Средний, Колющее)

Кинжал: (1д4, критич 19-20/х2, 3м., 0,45 кг, Крошечный, Колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 8+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Улучшенная Инициатива.

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Воровской набор. Лампа с козырьком, и три порции(3 по 0,5 литра) масла. Колчан с 10 арбалетными стрелами.

Золото: 4d4 зм.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Бесшумное Передвижение	4	Ловк	0
Блеф	4	Обн	
Взбирание	4	Сила	0
Взломать Замок	4	Ловк	
Запугивание	4	Обн	
Использование Магических Устройств	4	Обн	
Отслеживание	4	Мудр	
Поиск	4	Интел	
Прислушивание	4	Мудр	
Скрытность	4	Ловк	0
Раскодирование Шрифтов	4	Интел	
Сложные Устройства	4	Интел	
Чистка Карманов	4	Ловк	0

Альтернативный Начальный Комплект Вора

Кто-то помимо халфлинга или гнома.

Раса: Дварф, поль-эльф, полу-орк, человек, эльф.

Доспех: Скорость 9,0м. (кроме дварфа)

Оружие: Рапира (1д6, критич. 18-20/х2, 1,4 кг., Маленький, Колющее) вместо короткого меча

Короткий Лук: (1д6, критич. х3, 18м., 0,9 кг., Средний, Колющее) вместо арбалета

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 9+ модификатор Интеллекта (только человек).

Бонусная черта:

Настороженность (только человек).

Снаряжение: Колчан

с 20 стрелами, вместо арбалетных стрел.

Золото: 2d4 зм.

угрожают тому что им очень ценно, чаще всего древние земли на которых растут диковинные деревья или горы куда не ступала нога человека. Хотя друиды по своей природе сострадательны, они ненавидят все что неприродно, включая разные отклонения (такие как бихолдеры, и пожиратели падали) и мертвецы (зомби или вампиры). Иногда они возглавляют облавы по уничтожению этих существ, особенно когда эти существ несут прямую угрозу землям друидов.

Характеристика: Друиды обладают доступом к жреческим заклинаниям. И активируют их тем же способом, с единственной разницей, каналом энергии заклинаний являются не боги, а силы природы. Их заклинания напрямую связаны с окружающей природой и животными. Помимо магии, с увеличением своего жизненного опыта, друиды приобретают новые мистические возможности, включая способность общаться в животных.

Ограничение в использовании доспехов и оружия из-за клятвы приносимой посвященным в друиды, а не желанием не тренироваться в других видах оружия. Друид способен овладеть техникой владения двуручного меча, но использование такого оружия нарушение клятвы, и ущемление всех остальных сил друида.

Друиды избегают использования металлического оружия, доспехов, так как оно противоречит чистой и первичной природе, которую они повсюду превозносят и олицетворяют.

Мировоззрение:

Друиды поддерживают первичный природный баланс, который они считают самым справедливым.

Поэтому они должны быть если не истинно нейтральными, то быть однозначно любого, но только нейтрального мировоззрения. Так как природа осуществляет различные крайности, жизнь и смерть, красоту и отвращение, мир и насилие, то два друида могут быть воплощением абсолютно разных мировоззрений (нейтрально добрым или нейтрально злым), и следовать истинным путям традиций друидов.

Религия:

Друиды поклоняются лишь природе, и получают свою силу или непосредственно от нее, или от богов природы. Они обычно следуют мистической духовности, превосходящей все границы, единению с природой, а не поклонение божественной сущности. Хотя, некоторые из них высказывают как минимум уважение богу природы Обад-Хаю, или богине лесной местности Эхлонне.

Предпосылки:

Хотя их организация невидима для большинства непосвященных, считающих, что друиды одиночки, друиды эта часть общества, простирающаяся по земле, и игнорирующая политические границы. Будущий друид принимается в это общество спустя несколько секретных ритуалов, включая такие испытания, в которых не каждый способен выжить. Лишь достигнув определенного уровня положения в этом обществе, друиду позволено следовать по своим путям.

Обычно все друиды являются членами общества друидов, но встречаются и одиночки которые никогда не встречаются с высокопоставленными представителями друидов, и не участвуют в их собраниях. И хотя все друиды называют друг друга братьями и сестрами, как истинным созданиям природы, им не мешает это конкурировать между собой, и даже вступать в открытые конфронтации заканчивающиеся гибелью слабого.

Друиды выполняют задания высокопоставленных друидов, хотя за такие поручения всегда идет и надлежащее вознаграждение. Так и друид более низкого уровня может попросить своего собрата более высокого уровня о помощи, за

Вадания



ДРУИД

Гнев бури, спокойствие восходящего солнца, хитрость лисы, сила медведя – всем этим, и ещё многим другим обладает друид. Но друид однако, не имеет никакой власти над природой. Он испытывает неприязнь, как он говорит, пустым хвальбам хорошей городской жизни. Друид получает сверх силу не от того, что повелевает природой, а от полного единения с ней. Чужаки, проникшие в священную рощу, почувствуют гнев друида, наказание будет незамедлительным любому, кто нарушает таинство природы.

Приключения: Друид отправляется в путь, с целью получить новые знания о неизведанных видах животных и растений, усилением своей силы. Иногда их предводители отправляют их чтобы уладить различные конфликты человека с природой. Друиды могут пропускать свою силу через животных, и наделив ею, например медведя, наказывать тех, кто

незначительную сумму монет или выполнением небольшого поручения.

Они могут проживать в маленьких городах, но проводить большую часть своего свободного времени с первозданной природой. Даже большие города, окруженные обработанными землями на все расстояние куда видит глаз, могут иметь поблизости роши друидов — маленькие, дикие островки-убежища, в которых проживают друиды и которые тщательно ими защищаются. В прибрежных городах, это обычно острова, на которых друиды при желании могут обрести уединение и покой.

Расы: Наиболее близкие к природе гномы и эльфы, встречаемы среди друидов. Но наиболее распространены среди друидов люди и полу-эльфы, особенно часто можно встретить друидов-людей родом из племен диких культур. Дварфы, халфлинги и полу-орки редко становятся друидами.

Из менее развитых рас, в обществе друидов практически невозможно встретить кого-либо, за исключением гноллов, они часто являются воплощением злых друидов. Друиды других рас относятся к друидам гноллам со спокойствием, однако дружеские отношения с ними мало кто поддерживает.

Отношения с другими классами: Друиды хорошо уживаются с рейнджерами и большинством варваров, хорошо относящимся к природе, и почитающим нетронутые земли. Они не любят паладинов, за их преклонение абстрактным идеалам, вместо «реального мира», они не понимают чрезмерную привязанность к городу воров, они находят магию волшебников слишком разрушительной и слегка неприятной. Однако, друиды не имеют ничего против разнообразия, и не вступают в конфликты с теми кто не похож на них.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У друидов следующие игровые особенности

Параметры: Мудрость предопределяет насколько могущественен друид, насколько сильное заклинание он способен с активировать, сколько заклинаний в день может быть активировано, и как тяжело им противостоять. Что бы произвести активацию, показатель Мудрости друида должен быть 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания жрец получает от показателя Мудрости. Класс Сложности спас-броска против заклинания друида равен 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости друида.

Так как друид носит лишь легкие и средние доспехи, то высокий показатель Ловкости, повышает его способность защиты.

Мировоззрение: Нейтрально добрый, законно нейтральный, нейтральный, хаотично нейтральный, нейтрально злой.

Кубики Хит-Поинтов (КХП): d8.

Навыки Класса

У друидов следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Знание Дикой Природы (Мудр), Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Искусство Магии (Интел), Лечение (Мудр), Знание (природа) (Мудр), Магическое Слежение (Интел, эксклюзивный навык), Профессия (Мудр), Плавание (Сила), Приручение животных (Обн), Чувство Направления (Мудр), Эмпатия Животных (Обн, эксклюзивный навык). См Глава 4: Навыки для ознакомления с описанием.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (4+Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на новом уровне: 4+Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

У друидов следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Друиды квалифицированы со следующими видами оружия: дубина, кинжал, дротик, длинное копье, посох, скимитар, серп, короткое копье и праща. Принесенные ими клятвы, запрещают им использование иных видов оружия кроме вышеуказанных. Они носят легкие и средние доспехи, но им запрещено ношение металлических доспехов (так они носят лишь, кожаные, скрытные, войлочные). Они знают как обращаться со щитами, но только деревянными. Штрафы к проверкам из-за доспехов применяются к навыкам Баланс, Взбирание, Искусство побега, Скрытность, Прыжки, Бесшумное передвижение, Чистка

карманов, Падение/Акробатика. К проверке навыка Плавание применяется штраф -1, за каждые 2,2 кг веса доспеха и снаряжения носимого персонажем.

Друид использующий запрещенное оружие, или одетый в запрещенный доспех, теряет все свои магические способности, если он его снимает, то они восстанавливаются через 24 часа. (Заметка: Друид имеет право пользоваться деревянными предметами, на которые было применено заклинание *железо-дерево*, и они действуют как металлические. (Смотри описание заклинания на стр. 2__).

Заклинания: Друид активирует жреческие заклинания в соответствии с таблицей 3-8: Друид. Он способен заготавливать и активировать любые заклинания из списка заклинаний друида, в соответствии с его уровнем, стр. Подготовка заклинаний и их активации происходит таким же образом как и у жрецов (хотя друиды не способны менять свои заклинания на *лечение*). Чтобы подготовить и активировать заклинания показатель Мудрости друида должен быть равен 10+уровень заклинания. Класс Сложности спас-бросков против заклинаний друида равен 10+уровень заклинания + модификатор Мудрости. Бонусные заклинания зависят от Мудрости друида (см Таблица 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8).

Хаотичные, Злые, Добрые и Законные Заклинания: Друид не может активировать заклинания противоположные его мировоззрению. Заклинания, связанные со сферами Зло, Хаос, Добро, Закон идентифицируются по «линии» ограничения своего использования.

Бонусные Языки: Друиды могут владеть языком Сильван, доступный по расе друида. В дополнение к своим языкам, друиды имеют собственный язык — язык друидов. Секретный язык, которым владеют лишь друиды, и обучение не друидов запрещено под страхом смерти. Этот язык имеет свой собственный алфавит.

Чувство Природы: Друид может опознать растения и животных (их название и специфические особенности) с поражающей точностью. Он может определить, безопасна вода, или несет угрозу (яд, загрязнение, или другие опасные примеси).

Животное Компаньон: Друид 1-го уровня начинает игру с животным. Это животное с которым друид подружился с помощью заклинания *дружба с животным*. Но у животного не может быть более 2КХП. У друида 1-го уровня может быть два и более животных, но их суммарный КХП не может превышать 2. Друид может применять *дружба с животными* и на других животных в течение игры (смотри описание заклинания на стр. 2__).

Передвижение по лесу: Начиная со второго уровня, друид способен перемещаться без уменьшения своей скорости через сильно заросшие территории, усеянные шипами, колючками, колючими кустарниками. Однако все эти преграды созданные магически, или заколдованные так чтобы замедлить передвижение, воздействуют и на друида.

Передвижение без следов: Начиная с 3-го уровня, друид способен передвигаться по природным окрестностям (леса, рощам, лугам), так что его невозможно выследить.

Устойчивость соблазнам природы: На 4-м уровне, у друида +4 к спас-броскам магических способностей фей (таких как дриады, нимфы и спрайты).

Обращение в животное: На 5-м уровне друид может применять способность *собственный полиморф*, для превращения в животных маленького и среднего размеров (но не в страшных животных), и затем обратно в человека — 1 раз в день (см заклинание *собственный полиморф*, стр. 2__). Но вопреки стандартной версии заклинания, друид принимает лишь одну форму. Как указано в заклинании, друид восстанавливает все хит-поинты, будто он отдыхал весь день. Заметка: Животные в которые он может обращаться могут включать некоторых гигантских животных, но не неестественных тварей. Друид может обернуться в собаку или гигантскую ящерицу, но не в сово-медведя. Друид не рискует быть дезориентированным находясь в образе животного (смотри заклинание *собственный полиморф*, стр. 2__).

При достижении 6-го, 7-го, 10-го, 14-го и 18-го друид получает дополнительные разы превращения в животного в день, смотри Таблица 3-8: Друид. Помимо этого, с 8-го уровня он может обращаться в больших животных, с 11 крошечных и Громадных с 15-го уровня. С 12-го и выше он может принимать форму страшных животных.

Начиная с 16-го уровня, раз в день он способен принять форму Маленькой, Средней или Большой, воздушной, земной, огненной или водной элементарей. А также приняв форму и их специфические способности. Достигнув 18-го уровня, он может применять форму элементарей три раза в день.

Иммунитет к Ядам: С 9-го уровня друид иммунен ко всем органическим ядам, включая яды монстров, но не к ядовитым газам и минеральным ядам.

Тысячи Лиц: С 13-го уровня друид приобретает сверхприродную способность изменять свою внешность при желании, так будто заклинание *собственное изменение* стр. ____.

Вечное Тело: После достижения 15-го уровня, друид более не страдает от возрастных эффектов (см Таблица 6 – 5: Эффекты Возраста, стр. 101) и его нельзя магически состарить. Но те штрафы которые у него были из-за возраста остаются, и более не изменяются. Бонусы он также может приобретать и накапливать. Также друид умирает соответственно с возрастом своей биологической смерти.

Уход в отставку: Более не друид.

Друид отвернувшийся от природы, или изменивший сильно свое мировоззрение, теряет все заклинания и способности, а также развитие в уровнях друида до тех пор, пока он искупит грехи (смотри описание заклинания *искупление*, стр. 2__).

Начальный комплект Друида Полу-Эльфа

Доспех: Скрытый +3 КД, большой деревянный щит +2 КД, скорость 9м, 15,9 кг, штраф проверки доспеха –5.

Оружие: Скимитар (1d6, критич 18–20/х2, 1,8 кг., Средний, Рубящее).

Дубина (дубовая палка): (1d6, критич х2, 3 м, 1,4 кг, Средний, Дробящее).

Праща (1d4, критич х2, 15 м, 0 кг, Маленькая, Дробящее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Знание (природа)	4	Интл	
Знание Дикой Природы	4	Мудр	
Искусство Магии	4	Интл	
Концентрация	4	Тело	
Лечение	4	Мудр	
Отслеживание (ск)	2	Мудр	
Приручение Животных	4	Обн	
Прислушивание (ск)	2	Мудр	
Эмпатия Животных	4	Обн	

Отличительная Черта: Написание Свитка.

Снаряжение: Водо-непроемаемый рюкзак, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Патронный мешочек с 10 ядрами для пращи. Падуб и омела (растения). Три факела

Компаньон Животное: Волк (смотри *Справочник Монстров* для деталей).

Золото: 1d6 зм.

Альтернативный начальный комплект друида

Кто-то помимо полу-эльфа

Раса: Человек, дварф, эльф, полу-орк.

Доспех: Скорость 6м. (только у дварфов).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 5+модификатор Интеллекта (только у людей).

Бонусная отличительная черта: Настороженность (только у людей).

Альтернативный начальный комплект друида

Кто-то помимо полу-эльфа

Раса: Гном или халфлинг.

Доспех: Скорость 6 м.

Оружие: Серп (1d6, критич х2, 1,4 кг, Маленький, Рубящее) вместо скимитара. Заметка: Эти друиды используют свою дубину как двуручное оружие.

Золото: 4d4 зм.

ТАБЛИЦА 3-8: ДРУИД

Уровень	Бонус атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое	Заклинаний в День									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	+2	+0	+2	Чувство природы, животное компаньон	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Передвижение по лесу	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Передвижение без следов	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Устойчивость соблазнам природы	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Обращение в животное (1/день)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Обращение в животное (2/день)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	Обращение в животное (3/день)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Обращение в животное (Большой)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Иммунитет к ядам	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	Обращение в животное (4/день)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	Обр животное (Крошечный)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Обр животное (Страшный)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Тысячи лиц	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Обращение в животное (5/день)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Обращение в животное (Оргонный), Вечное тело	6	5	5	4	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Обращение в элементаль (1/день)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Обращение в животное (6/день) элементаль (3/день)	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

ЖРЕЦ/СВЯЩЕННИК

Боги сопровождают нас повсюду, в поразительных природных местах, в благородных крестовых походах, в церковных обрядах, в сердцах последователей. Как и люди, боги бывают различные от благодушных до злых сердцем, ненавязчивых и наоборот, простых или загадочных. Однако боги большинство своей работы выполняют через своих посредников — жрецов. Добрые жрецы лечат, защищают, мстят за невинных. Злые — грабят, разрушают, занимаются вредительством. Жрецы используют силу бога, чтобы воплотить волю бога. Также с помощью этой силы жрецы предрешают свою судьбу.

Приключения: В идеале жрец отправляется в путь, по воле своего бога. К примеру, добрый священник жаждет предложить всем, кто нуждается свою помощь. Если через благородные действия он принесет хорошую репутацию своему богу или храму, то это ещё лучше. Злой жрец будет искать пути усилить свою силу, или силу своего бога, так тогда его будут бояться и уважать.

Иногда жрецы получают приказы, или как минимум предложения, от своих, полубожественных наставников, говорящих от том, что эта миссия очень важна для церкви. В награду жрецу и его компаньонам, за их бесстрашие в приключении, могут быть предложены дары в исполнении *желаний*, или новые жреческие заклинания, предметы.

Безусловно, у жрецов как и у остальных людей, отправка в путь, могут быть самые различные мотивации.

Характеристика: Священники, мастера божественной/жреческой магии. Эта магия особенно эффективна в лечении. Даже неопытный, начинающий жрец способен вернуть тех людей, чья жизнь на грани смерти, а опытные жрецы возвращают к жизни даже тех, кто преступил эту грань.

Будучи источниками божественной энергии, они способны изгонять и даже разрушать мертвые существа. В свою очередь злой жрец способен обратному, он способен брать нежить под свой контроль.

Жрецы знакомы с оружием, и навыками сражения с оружием в руках. Они способны сражаться с простыми видами оружия в руках знают, как обращаться с доспехами, причем доспехи не препятствуют нормальному процессу активации жреческих заклинаний, в отличие от заклинаний магов.

Мировоззрение: Жрец будет того же мировоззрения, как и бог которому он поклоняется. Так как люди более чаще поклоняются добрым богам, чем злым или нейтральным, то и

добрых жрецов большее количество, чем их злых братьев по классу. Также жрецы больше подвержены законам, а не хаосу, поэтому ордены и подобные структуры более организованны, и лучше приспособлены к набору новых последователей и их дальнейшему обучению.

И хотя обычно бог и жрец одного мировоззрения, все же встречаются жрецы чье мировоззрение отличается от бога на «один шаг». Например, большинство жрецов бога доблести Хейронеуса (законно доброго) являются законно-добрыми, но некоторые из них законно-нейтральные или

Джозан

нейтрально добрые. Если бог нейтрален, то необязательно что все его жрецы тоже будут нейтральными. Исключение жрецы Св. Кутберта (законно-доброе бога), они могут быть только законно добрыми или законно-нейтральными.

Религия: Любой существующий бог имеет посвященных ему или ей жрецов, поэтому встречаются священники самых разнообразных религий. В развитых землях, наиболее популярным, которому поклоняются большинство людей, является Пелор, бог солнца. Среди «нечеловеческих» рас жрецы поклоняются своему главному богу, предводителю пантеона их расы.

Некоторые жрецы посвящают себя не богу, а доступу к божественной силы. У них могущественная магия, но они не связаны с учением, и постоянной практикой служения. У них отличные отношения со жрецами посвятившими себя исключительно службе богам. Так, жрецы служащие Добру и Закону, хорошо сотрудничают со жрецами всех добрых и законных богов, которые превозносят принципы жизни в добре и законе, но абсолютно не участвуют в церковных обрядах, иерархии.

Предпосылки: Большинство жрецов состоят на службе в религиозных организациях, более распространенных под названием церкви. Каждый поклялся служению идеалам своей церкви. Присоединившись к церкви, в большинстве случаев в детском возрасте, повзрослев, жрецы ощущают потребность к служению, некоторые воспринимают это как «зов» их бога. Одни проводят всю свою жизнь в церкви, служа богу в ежедневных ритуалах, другие идут в дорогу руководствуясь учением их бога, и воплощая его наставления в жизнь. Жрецы определенных религий стремятся не вступать в конфликты,



ТАБЛИЦА 3-9: ЖРЕЦ/СВЯЩЕННИК

Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое	Заклинаний в День*									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Изгна- ние Нежити	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	
12	+9/+4	+8	+4	+8	6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	
13	+9/+4	+8	+4	+8	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	
14	+10/+5	+9	+4	+9	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1	

* В дополнение к указанным заклинаниям в день, жрец получает, начиная с первого уровня, дополнительное заклинание из своей сферы, с 1-го по 9-й уровни. Это отображено в виде «+1». Они не суммируются. Эти заклинания идут помимо бонусных заклинаний по высокой Мудрости.

а находится в хрупком но все же мире У священников с похожим идеалами, как добро, законность, сотрудничают друг с другом, смотря на себя как на воплощение порядка, или доброты. Жрецы из противоположных религий – кровные враги. В большинстве земель война между церквями вытекает в длительные гражданские войны, или непрекращающиеся социальные конфликты между главами противоположных церквей.

Расы: Среди жрецов можно встретить представителей всех многочисленных рас, так как необходимость в религии и божественной магии всегда остра. Жрецы большинства рас, однако, более сфокусированы на повседневных ритуалах, чем на дорогах полных приключений. Хотя, путешествующие жрецы, с определенной святой целью весьма распространены среди рас людей и дварфов. Среди диких гуманоидных рас, жрецы встречаются реже. Исключение троглодиты, их жреческая магия, и жрецы являются неотъемлемой частью их ритуалов, они ведут свою расу за пленными которые нужны для жертвоприношений и пожираний.

Отношения с другими классами: В группе искателей приключений, жрец всегда друг каждого в группе, и часто то ядро, вокруг которого все держатся вместе. Так как они являются источниками божественной энергии, и очень умелые лекари, искатель приключений любого класса рад видеть жреца рядом с собой, особенно, после того как ему перепало несколько ударов в битве и нужно лечение. Иногда жрецы конфликтуют с друидами, из-за того, что друиды воплощение более древних, первичных отношений между смертными и богами. В большинстве случаев религия, предопределяет отношение жреца к остальным. К примеру, жрец Олидаммары бога воров будет великолепно чувствовать себя в компании воров, в тоже время жрец Хейронеуса, бога доблести, будет в ней только мучиться.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У жрецов следующие игровые особенности.

Параметры: Мудрость предопределяет насколько могущественен жрец, насколько сильное заклинание он способен с активировать, сколько заклинаний в день может быть активировано, и как тяжело противостоять. Что бы произвести активацию, показатель Мудрости жреца должен быть 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания жрец получает от показателя Мудрости. Класс Сложности спас-броска против заклинания жреца равен 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости жреца. Высокое Телосложение дает ему больше хит-поинтов, а высокое Обаяние увеличивает его способность изгнания нежити.

Мировоззрение: В зависимости от бога. Мировоззрение священника может отличаться не более чем на одну ступень от мировоззрения бога, и не может быть истинно нейтральным, если только его бог не истинно нейтрален.

Кубик Хит-поинтов (КХП): d8.

ТАБЛИЦА 3-10: Боги

БОГИ	МИРОВОЗ- ЗРЕНИЕ	ОСНОВНЫЕ СФЕРЫ	ТИПИЧНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ
Хайрониус, Бог Доблести	ЗД	Война, Добро, Закон	Паладины, воины, монахи
Морадин, Бог Дварфов	ЗД	Добро, Земля, Закон, Защита	Дварфы
Йондалла, Богиня Халфлингов	ЗД	Добро, Закон, Защита	Халфлинги
Эхлонна, Богиня Лесной Местности	НД	Добро, Животные, Растения, Солнце	Эльфы, гномы, полу-эльфы, халфлинги, рейнджеры, друиды.
Гарл Глиттергольд, Бог Гномов	НД	Добро, Защита, Мошенничество	Гномы
Пелор, Бог Солнца	НД	Добро, Лечение, Сила, Солнце	Рейнджеры, барды
Кореллон Ларефийан, Бог Эльфов	ХД	Война, Добро, Защита, Хаос	Эльфы, полу-эльфы, барды
Корд, Бог Силы	ХД	Добро, Сила, Удача, Хаос	Воины, варвары, воры, атлеты/спортсмены
Вии Джас, Богиня Смерти, Магин	ЗН	Закон, Магия, Смерть	Маги, некромансеры, чародеи
Св. Кутберт, Бог Возмездия	ЗН	Закон, Защита, Разрушения, Сила	Воины, монахи, солдаты
Боккоб, Бог Магии	Н	Знание, Магия, Мошенничество	Маги, чародеи, ученые
Фарлахнгун, Бог Дорог	Н	Защита, Путешествие, Удача	Барды, купцы, искатели приключений
Обад-Хай, Бог Природы	Н	Вода, Воздух, Животные, Земля, Растения, Огонь	Друиды, варвары, рейнджеры
Олидаммара, Бог Воров	ХН	Мошенничество, Удача, Хаос	Воры, барды, всяческие мошенники
Хекстор, Бог Тирании	ЗЗ	Война, Закон, Зло, Разрушения	Злые воины и монахи
Нерулл, Бог Смерти	НЗ	Зло, Мошенничество, Смерть	Злые некромансеры и воры
Векна, Бог Тайн и Секретов	НЗ	Знание, Зло, Магия	Злые маги и чародеи, воры и шпионы
Эриснул, Бог Кровопролития	ХЗ	Война, Зло, Мошенничество, Хаос	Злые воины, варвары, воры
Груумш, Бог Орков	ХЗ	Война, Зло, Сила, Хаос	Полу-орки, орки

Навыки Класса

У жрецов следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Лечение (Мудр), Знание (магия) (Интел), Знание (религия) (Интел), Сфера деятельности (Мудр), Магическое Слежение (Интел, эксклюзивный навык), Искусство Магии (Интел). См. Глава 4: для ознакомления с описаниями навыков.

Сферы и Навыки Класса: Жрец избравший в качестве своих сфер Растения и Животные, получает как навык Знание (природа) (Интел). Жрец выбравший Знание как сферу, также получает навыки всех Знаний (Интел). Выбравший Путешествия, получает навык Знание Дикой Природы. Выбравший Мошенничество получает следующие навыки: Блеф (Обн), Маскировка (Обн), Скрытность (Ловк). См. Глава 4: для ознакомления с описаниями сфер ниже.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2+Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на каждом новом уровне: 2+Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

У жрецов следующие классовые особенности.

Оружейная и Доспешная Квалификация: Жрецы квалифицированы со всеми видами простых оружий. Со всеми видами доспехов (легкий, средний, тяжелый) и щитами. К вниманию: Штрафы проверок доспехов, более тяжелых чем легкие применяются к проверкам навыков Баланс, Взбирание, Искусство побега, Скрытность, Прыжки, Бесшумное передвижение, Чистка карманов, Падение/Акробатика. Также плавание получают –1 штраф к проверке за каждые 2,2 кг веса доспехов и снаряжения.

Некоторые боги имеют любимое оружие (см Боги стр.), жрецы считают за честь умение владеть этим видом оружия. Жрец, бог которого имеет любимое оружие, относящееся к военным, и выбравший сферу Война получает бесплатно отличительную черту Квалификация в Военном оружии, и также Улучшенное Обращение с Оружием, относящуюся к выбранному оружию. См. Глава 5: Отличительные черты для большего ознакомления.

Заклинания: Жрец способен активировать жреческие заклинания в соответствии с Таблицей 3-6: Жрец. Священник способен выучить и затем активировать любое заклинание из списка заклинаний для жрецов (стр. 177), в соответствии со своим уровнем и доступом к этим заклинаниям (рамки Мировоззрения означают то, что некоторые заклинания при активации могут произвести не совсем приятный эффект). Класс Сложности спас-бросков против заклинаний жреца, вычисляется по: 10+уровень заклинания + модификатор Мудрости Жреца.

Новые заклинания священники не получают из книг или из свитков, и не готовят их путем изучения из книжных источников. Вместо этого, они медитируют или молятся, что бы получить свои заклинания благодаря своей вере и божественному вдохновению. Каждый священник выбирает в сутках время, когда он будет молиться в течение одного часа в тихих раздумьях и мольбах, что бы получить своё дневное количество заклинаний (обычно добрые жрецы выбирают час молитв на рассвете или пополудни, а злые на закате или в полночь). Время отдыха, сна не считается за медитацию.

Помимо своих стандартных заклинаний, жрец получает по одному заклинанию на каждый уровень магии, начиная с 1-го уровня. Если жрец готовит заклинание сферы, то оно должно принадлежать к одной из его двух сфер (смотри ниже детали).

Боги, Сферы и Заклинания Сфер: Выберите бога для вашего священника. Самые распространенные боги приведены в таблице 3-7: Боги, а их описания на странице. Бог жреца влияет на его мировоззрение, его магию, его жизненные ценности и какие отношения складываются у него с окружающими.

Если в Таблице 3-7, в графе «Типичные последователи» указана раса, то желательно чтобы жрец этого бога был именно этой расы (у такого бога могут быть последователи из других рас, но не жрецы).

Выбрав бога, вы выбираете мировоззрение вашему жрецу, две сферы из сфер доступа вашего бога. Хотя священники определенных религий едины в выборе своего бога, все же у каждой религии есть свои аспекты. Вы можете выбрать только сферу вашего мировоззрения (как, Добро) если его мировоззрение совпадает со сферами доступа бога.

Если ваш жрец не поклоняется определенному богу, то выберите самостоятельно две сферы, чтобы показать духовные склонности и способности вашего персонажа (но ограничение в сферах с мировоззрением применяется злой – Зло, добрый – Добро).

Каждая сфера дает вашему жрецу доступ к одному заклинанию каждого уровня магии, а также определенные преимущества. Ваш персонаж извлекает выгоду из любой выбранной сферы. Из выбранных заклинаний данного уровня заклинаний, он способен заучить одно из двух раз в день. Если заклинания сферы нет в списке заклинаний жреца, то жрец имеет право использовать заклинание сферы лишь в ячейке для таких заклинаний. Заклинания Сфер и преимущества приведены на стр. 179 в Сфере Жрецов.

Например, Жрец Джозан поклоняется Пелору. Он выбирает сферы Добро и Лечение. От своих сфер он получает преимущества. Добро позволяет ему активировать заклинания с +1 уровень заклинателя (будто он на один уровень выше за свой базовый), и дает заклинание *защита от зла* как заклинание сферы. Лечение – дает доступ ко всем заклинаниям, основанным на лечении школы Колдовства, будто он на один уровень выше, и заклинание *лечение легких ранений*. При заготовлении заклинаний Джозан получает одно заклинание 1-го уровня за то что, он жрец 1-го уровня, одно бонусное за высокий показатель Мудрости (15), и одно заклинание сферы. Вы бор из двух заклинаний из выбранных им сфер.

Спонтанное Активирование: Добрые жрецы (нейтральные добрых богов) способны направлять энергию запасенных заклинаний в лечащие заклинания. Жрец «теряет» запасенное заклинание, при активации заклинания *лечение*, того же уровня что и запасенное. Например, добрый жрец выучил заклинание *команда* (1-го уровня), может, теряя его активировать *лечение легких ранений* (тоже 1-го уровня). Жрецы добрых богов, способны активировать *лечащие* заклинания, так как они особенно хороши в обращении позитивной энергии.

Злые жрецы (нейтральные злых богов) наоборот, запасенные заклинания могут применять, как заклинания *причинить* (заклинания, где в названии стоит «*причинить*»). Эти жрецы умелы с обращением негативной энергии.

Нейтральные жрецы, нейтральных богов, способны менять заклинания или на *лечение* или на *причинить* (выбор игрока), в зависимости с какой энергией его персонаж больше сталкивается. Сделав выбор, его больше изменить невозможно. Этот выбор также определяет, изгоняет или контролирует его персонаж нежить (смотри ниже). Исключение: Все законом нейтральные жрецы Вии Джасы заменяют на заклинания *причинить*, а не *лечение*. Все жрецы Св. Кутберта и все не злые жрецы Обад-Хая способны заменять на заклинания *лечение*, а не *причинить*.

Священник не может использовать заклинания сфер, при замене их стихийного активирования *лечение* или *причинить*. Эти заклинания он получает от сил своего бога в частности, а нет общей жреческой магической энергии.

Хаотичные, Злые, Добрые и Законные Заклинания: Жрец не способен активировать и изучать заклинания связанные с противоположным мировоззрением, его или его бога. К примеру, добрый или нейтральный жрец доброго бога не способен пользоваться злыми заклинаниями. Заклинания, связанные со сферами Зло, Хаос, Добро, Закон идентифицируются по «линии» ограничения своего использования.

Изгнание или Контролирование Нежити: добрый священник (или нейтральный поклоняющийся доброму богу) имеет сверхъестественную способность изгонять нежить: скелетов, зомби, призраков, вампиров, заставляя этих нечестивых созданий отступать/гибнуть перед мощью бога передаваемой через жреца. Злые священники (нейтральные поклоняющиеся злым богам) способны контролировать таких существ. Нейтральные жрецы нейтральных богов способны выбирать, к какой энергии они больше склонны: позитивной или негативной (выбор игрока). Сделав выбор, его невозможно поменять. Это отображается на спонтанных заклинаниях нейтральных жрецов: *причинить* или *излечить* (смотри выше). Исключения: Все законно нейтральные жрецы Вии Джасы контролируют нежить, а не изгоняют её. Все жрецы Св. Кутберта и все не злые жрецы Обад-Хая изгоняют нежить, а не контролируют её. (Смотри Изгнание и Контроль Нежити, стр. 150).

Жрец способен применить изгнание или контроль нежити три раза в день плюс модификатор его Обаяния.

Повышенное Изгнание: Как отличительную черту, жрец может выбрать Повышенное Изгнание. Эта черта позволяет ему изгонять нежить четыре дополнительных раза в день. Жрец может брать эту черту по несколько раз, получая ещё дополнительные четыре раза в день за каждый новый выбор.

Дополнительные Языки: Бонусные языки жрецов включают в себя Райский, Абисса, Адский, это дополнение к основным языкам доступным для персонажа, помимо его расовых (смотри Раса и Языки стр. 12 и Навык Новый Язык стр. 81). Это языки соответственно добрых, хаотично злых и законно злых обитателей внешних миров.

Уход в отставку: Более не жрец

Жрец не выполняющий кодексы и постулаты своего бога (действуя вопреки мировоззрению и целям бога), теряет все свои заклинания и черты класса, не способен развиваться далее в уровнях до тех пор пока он не искупит грехи (смотри заклинание *искупление*, на стр. 2__).

Начальный комплект человека жреца

Доспех: Чешуйчатая кольчуга +4КД, большой деревянный щит +2КД, штраф проверки доспеха –6, скорость 6м, 18,1 кг.

Оружие: Тяжелая булава (1d8, критич x2, 5,4 кг, Средний, Дробящее).

Легкий арбалет (1d8, критич 19–20/x2, 24м, 2,7 кг, Маленький, Коллющее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Магическое искусство	4	Интл	
Концентрация	4	Тело	
Лечение	4	Мудр	
Знание (религия)	4	Интл	
Дипломатия	4	Обн	
Сбор Информации (ск)	2	Обн	
Прислушивание (ск)	2	Мудр	

Отличительная черта: Написание Свитков.

Бонусная отличительная черта: Настороженность.

Бог/Сферы: Пелор/Добро и Лечение

Снаряжение: Водонепромокаемый рюкзак, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Колчан с 10 арбалетными стрелами. Священный деревянный символ: солнечный диск Пелора. Три факела.

Золото: 1d4 зм.

Начальный комплект дварфа жреца

Кто-то помимо человека

Доспех: Скорость 4,5м.

Оружие: Боевой молот (1d8, критич х3, 5,4 кг, Средние, Дробящее) вместо тяжелой булавы.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Черта: Квалификация в Военном Оружие (боевой молот).

Бонусная отличительная черта: Нет.

Бог/Сферы: Морадин/Закон и Сила.

Снаряжение: Священный деревянный символ: молот.

Начальный комплект эльфа жреца

Кто-то помимо человека

Оружие: Длинный меч (1d8, критич 19–20/x2, 1,8 кг, Средний, Рубящий) вместо тяжелой булавы.

Короткий лук (1d6, критич х3, 18 м, 0,9 кг, Средний, Коллющий) вместо арбалета.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Бонусная отличительная черта: Нет.

Бог/Сферы: Кореллон Ларефйан/Защита и Война.

Снаряжение: Колчан с 20 стрелами вместо арбалетных. Священный деревянный символ: полумесяц.

Начальный комплект гнома жреца

Кто-то помимо человека

Доспех: Щита нет, штраф проверки доспеха –4, скорость 6м, 13,6 кг.

Оружие: Боевой топор (1d8, критич х3, 3,2 кг, Средний, Рубящее) вместо тяжелой булавы.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Квалификация в Военном Оружие (боевой топор).

Бонусная отличительная черта: Нет.

Бог/Сферы: Гарл Глиттергольд/Добро и Мошеничество.

Снаряжение: Священный деревянный символ: небольшой золотой самородок.

Золото: 3d4 зм.

Начальный комплект полу-эльфа жреца

Кто-то помимо человека

Доспех: Маленький деревянный щит +1КД, вместо большого щита, штраф проверки доспеха –5, скорость 6м, 15,9 кг.

Оружие: Длинный меч (1d8, критич 19–20/x2, 1,8 кг, Средний, Рубящий) вместо тяжелой булавы.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Квалификация в Военном Оружие (длинный меч).

Бонусная отличительная черта: Нет.

Бог/Сферы: Эхлонна/Животные и Добро.

Снаряжение: Священный деревянный символ: рог единорога.

Начальный комплект полу-орка жреца

Кто-то помимо человек

Доспех: щита нет, штраф проверки доспеха –4, скорость 6м, 13,6 кг.

Оружие: Короткое копье (1d8, критич х3, 6 м, 2,3 кг, Большое, Коллющее) вместо тяжелой булавы.

Тяжелый арбалет (1d10, критич 19–20/x2, 36 м, 4,1 кг, Средний, Коллющий) вместо легкого арбалета.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Бонусная отличительная черта: Нет.

Бог/Сферы: Груумш/Хаос и Война.

Снаряжение: Священный деревянный символ: широко раскрытый глаз.

Золото: 2d4 зм.

Начальный комплект халфлинга жреца

Кто-то помимо человека

Доспех: Скорость 4,5 м.

Оружие: Короткий меч (1d6, критич 19–20/x2, 1,4 кг, Маленький, Коллющее) вместо тяжелой булавы.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Квалификация в Военном Оружие (короткий меч).

Бонусная отличительная черта: Нет.

Бог/Сферы: Йондалла/Закон и Защита.

Снаряжение: Священный деревянный символ: щит с изображением рога изобилия.

МАГ/ВОЛШЕБНИК

Несколько неразборчивых слов и стремительных жестов, способны нести в себе значительно больше мощи, чем какой-то боевой топор, особенно когда эти слова и жесты произносит маг. Эти простые действия, создают впечатление, что магия проста, но это только на первый взгляд, ведь для произношения этих слов маг обязан провести время заучивая каждое заклинание, прежде чем он сможет применить его, и многие году ученичества, дабы познать основы искусства магии.

Волшебники зависят от тщательного изучения, благодаря которому творится их магия. Они тщательно изучают старые, покрытые плесенью тома, проводят диспуты по магической теории с другими представителями своего класса, и практикуют незначительную магию повсюду, где только могут. Для мага, магия это не талант, это тяжёлое, но полезное ремесло.

Приключения: Маги относятся к своим приключениям с вниманием и предусмотрительностью. Хорошо подготовившись, они способны производить разрушительные эффекты с помощью своих заклинаний. Они уязвимы, если их застали врасплох. Они ищут знания, силу и ресурсы для продвижения своих изучений. Но они, как и другие искатели приключений, могут иметь как благородные, так и низкие мотивации для отправления на поиски авантюры.

Характеристика: Заклинания – являются основой силы волшебника. Всё остальное вторично. Он познаёт в экспериментах новые заклинания, он познаёт их с приобретением опыта, он также способен изучить их общаясь с другими магами. В дополнение к изучению новых заклинаний, чем дольше маг практикует свои заклинания, тем дольше, эффективнее и дальше они действуют, или же улучшаются каким-то другим способом.

Некоторые маги предпочитают практику в определенной школе магии. Специализация делает мага более мощным в выбранной им школе, но не даёт ему применять заклинания из других школ, оппонирующих его школе (Смотри Специализация в Школах стр. 56).

Маг способен призывать талисмана: маленькое магическое животное-компаньон, служащее магу. Для некоторых волшебников, только лишь их талисманы, становятся их истинными друзьями.

Мировоззрение: В преобладающем количестве, маги проявляют тенденцию к законному мировоззрению, а не хаотичному, так как магия требует от своих последователей дисциплины. Однако, иллюзионисты и преобразователи, мастера обмана и изменений, соответственно, более склонны к хаосу, а не закону.

Религия: Обычно маги поклоняются Боккобу, богу магии. Некоторые, особенно некромансеры или просто более мизантропические (человеко-ненавидящие) маги, предпочитают поклоняться богине магии и смерти Вии Джас. Злые некромансеры могут поклоняться Нерулли, богу смерти. Но в целом, маги более заняты изучением своих наук, а не духовными изысканиями.

Предпосылки: Маги видят друг в друге или товарища, или конкурента. Они очень похожи между собой, вне зависимости от своей культуры или магической традиции, так как все маги подчиняются единым вселенским законам магии. В отличие от воинов, воров, маги смотрят на себя, как на представителей необычной, выделяющейся группы людей. В развитых землях, где маги формируют академии, школы или гильдии, они также различают друг друга в соответствии с принадлежностью к этим чётко определённым организациям. И хотя маг гильдии, может с презрением взирать на простоватого мага, познавшего своё искусство у старого отшельника, он не может отвергнуть одного – их единства в магии.

Расы: Люди начинают изучать магию по многим причинам: любознательность, амбиции, жажда власти, или просто собственное желание. Человеческим магам свойственно быть практиками и новаторами, создающим новые заклинания или преобразующим старые.

Эльфы более очарованы магией, и многие из этой расы становятся магами из-за безграничной любви к этому искусству. Эльфийские маги, иногда взирают на себя как на художников-мастеров этой науки, стараясь держать магию как самую высокую ценность, или необычную тайну. В отличие от более прагматичных человеческих магов, относящихся к магии как набору инструментов и фокусов.

Иллюзионная магия, настолько легка для гномов, что становления иллюзионистом просто происходит само по себе, у самых талантливых и одарённых гномов. Маги гномы, не специализирующие в школе иллюзии очень редки, но они не страдают от каких-то обвинений или упреков от своих соплеменников.

Волшебники полу-эльфы ощущают как эльфийское притяжение к магии, так и человеческую тягу к преодолению и пониманию тайн. Некоторые из самых могущественных волшебников, являются полу-эльфами.

Среди dwarфов и халфлингов редко встречаются маги, так как в их обществе познание и изучение магии не находится в особом почёте.

Среди полу-орков, маги встречаются ещё реже, так как мало у какого полу-орка, хватит мозгов чтобы всерьёз познать магию.

Дроу (злые, подземные эльфы) в основном бывают магами, а вот среди диких рас гуманоидов, встречаются единицы магов.

Отношения с Другими Классами: Маги предпочитают работать с представителями других классов. Они обожают активировать свои заклинания, находясь за спинами сильных бойцов, «напичкать магией» воров, и отправить их в разведку, а также рассчитывают на лечение со стороны жрецов. Они считают, что такие личности как чародеи, воры и барды не слишком серьёзные, но они их не порицают.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У магов следующие игровые способности.

Параметры: Интеллект определяет, то насколько мощные заклинания, способен активировать маг, а также их количество в день, и насколько сложно устоять перед этими заклинаниями. Для активации заклинания, маг должен обладать Интеллектом как минимум 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания, которыми может обладать маг, связаны с Интеллектом. Класс

Сложности спас-бросков против заклинания чародея, рассчитывается по формуле: 10+уровень заклинания+модификатор Интеллекта мага. Высокая Ловкость, также не помешает магу, так как он не надевает никаких доспехов, которые могут серьёзно влиять на активацию его заклинаний, а так он получает улучшение Класса Доспеха. Хороший показатель Телосложения, даёт дополнительные хит-поинты, весьма необходимые для мага с его Кубиками Хит-Поинтов.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Навыки Класса

Навыками класса мага являются (и их ключевой параметр): Алхимия (Интел), Знание (все навыки, каждый берётся индивидуально), Искусство Магии (Интел), Концентрация (Тело), Магическое Слежение (Интел, эксклюзивный навык), Профессия (Мудр), Ремесло (Интел). Смотри Глава 4: Навыки, с ознакомлением описания навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2 +Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 2 + Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Всё нижеследующее, является классовыми чертами мага.

Квалификация в Доспехах и Оружии: Волшебники знают как правильно обращаться с дубиной, кинжалом, лёгким и тяжёлым арбалетом, посохом. Они не знакомы ни с какими типами доспехов или щитов. Доспехи любого типа, ухудшают перемещения мага, что отображается на ухудшении активации заклинаний (если у заклинаний есть соматический компонент). Примите ко вниманию, штрафы из-за доспехов, чем тяжелее, тем выше, применяются к навыкам Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность, Чистка Карманов. Навык Плавание, получает штраф -1 за каждые 2,2кг. переносимого снаряжения.

Заклинания: Маг способен активировать волшебные заклинания. Он ограничен количеством применения заклинаний каждого уровня в день, в соответствии с его уровнем класса. Чтобы приготовить заклинания, маг должен хорошо выспаться, и провести 1 час в изучении своей магической книги. Во время изучения, маг выбирает, какие заклинания он запомнит

ТАБЛИЦА 3-11: МАГ

Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр. Стойк	Сп-бр. Рефл.	Сп-бр. Воли	Особое	Заклинаний в день									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Призыв Талисмана, Написать свиток	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Бонусная черта	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	Бонусная черта	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	Бонусная черта	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	Бонусная черта	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

(Смотри Подготовка Волшебником Заклинаний стр. 166). Для изучения, приготовления или активации заклинания, маг должен обладать следующим показателем Интеллекта: 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания, которые получает маг, зависят от его Интеллекта (Смотри Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания стр. 8). Класс Сложности для спас-бросков против заклинания мага составляет 10+уровень заклинания+модификатор Интеллекта мага.

В отличие от бардов и чародеев, маги могут знать любое количество заклинаний (смотри Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний стр. 168).

Бонусные Языки: Маг способен заменить языком Драконов один из доступных ему языков по расе (смотри Вторую Главу: Расы), так как множество древних магических работ написаны на языке Драконов, и поэтому в своём ученичестве большинство магов изучают его.

Талисман: Маг способен призывать талисманна точно также как и чародей. Этот процесс занимает один день, и расходует магические материалы стоимостью 100 зм. Талисман – магическая, необычно сильная и интеллектуальная версия маленького животного (смотри на этой странице). Оно является магическим зверем, а не животным. Существо выполняет роль спутника и слуги.

Маг сам выбирает себе тип своего слуги. Как только маг повышается в уровнях опыта, талисман приобретает все более новые силы. Если талисман погибает, или маг принимает решение расстаться с ним, маг обязан пройти проверку Стойкости (КС 15). Если спас-бросок неудачен, маг теряет по 200 пунктов опыта за каждый свой уровень. Успешный спас-бросок, снижает количество потери опыта в пополам. Однако, общая совокупность пунктов опыта мага, никогда не может быть ниже 0, в случае расставания с талисманом. К примеру, Мйали маг 3-го уровня, у которой 3,230 Оп, и её кошка погибает от рук медвежатника. Мйали проводит проверку спас-броска, она удачна, и она теряет



лишь 300 Оп, понижаясь в опыте ниже 3,000 Оп, и становясь волшебницей 2-го уровня (В Руководстве Мастера Подземелий, приведены правила утраты уровней). Убитый, или отпущенный талисман, не может быть замещен новым в течение одного года и одного дня со времени утраты. Убитых талисманов, можно воскрешать, точно также как и убитых персонажей, но в таком случае, талисманы не теряют уровней или пунктов Телосложения. Смотри описание в Сноске Талисман для ознакомления с деталями талисманов.

Написание Свитков: Маг располагает в качестве бонусной черты Написание Свитков, позволяющую ему создавать свитки с заклинаниями (смотри описание черты на странице и Создание Магических Предметов в Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ).

Бонусные Отличительные Черты: Каждые пять уровней опыта, маг приобретает новую отличительную черту. Эта отличительная черта должна быть метамагической, или чертой создания предметов, или Мастерством в Заклинаниях (смотри Ниже).

К вниманию: Эти черты, идут в дополнение к тем, которые обязательны для любого персонажа по уровню вне зависимости от класса (смотри Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня). Эти черты даются от общего количества уровней (а не от уровня класса персонажа), а стартовая бонусная черта для персонажей людей, необязательно должна быть метамагической или по созданию предметов.

Книги Магии: Для приготовления своих заклинаний, волшебники обязаны штудировать свои книги ежедневно (смотри Подготовка Волшебником Заклинаний, стр. 166).

Маг не способен приготовить не одно заклинание, которое не записано в его книге (за исключением чтение магии, которое заготавливается из памяти мага).

ТАЛИСМАНЫ

Талисманы тесно связаны магическим путём со своими хозяевами. В какой-то мере, талисман и его хозяин, это одно целое. Вот почему, к примеру, хозяин с активировав заклинание, ориентированное на самого хозяина, также срабатывает и на его талисмане. Талисманы очень похожи на обычных существ, того вида, к которому они принадлежат.

ТАБЛИЦА 3-12: ТАЛИСМАНЫ

Талисман	
Летуч. Мышь	—
Кошка	Хозяин получает +2 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения
Ястреб	—
Сова	Получает зрение при низкой освещённости; Хозяин получает +2 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения
Крыса	Хозяин получает +2 бонус к проверкам спас-бросков Стойкости
Ворона	Разговаривает на одном языке
Змея (Крошечн)	Ядовитый укус
Ласка	Хозяин получает +2 бонус к проверкам спас-бросков Рефлекса
Жаба	Хозяин получает +2 бонус показателю Телосложения

Основы Талисманов: Используйте базовые параметры для существа своего типа, как отмечено в *Справочнике Монстров*, но, проделайте следующие изменения:

Кубик Хит-Поинтов: Принимайте в соответствии с уровнем персонажа (для эффектов связанных с Кубиком Хит-Поинтов). Если оно выше, то используйте базовый показатель талисмана.

Хит-Поинты: Половина, от всех хит-поинтов хозяина, округляется вниз. К примеру, у талисмана Мйали, мага 2-го уровня, будет 4 хит-поинта.

Особое

Однако, некоторые талисманы обладают специфическими способностями, и наделяют ими своих хозяев (чародеев или магов), в соответствии с Таблицей 3-18: Талисманы. Эти спец-способности применяются лишь в том случае, когда хозяин находится в пределах 1,6 километра от своего талисмана.

Атаки: Используйте базовый бонус атаки хозяина. Применяйте модификаторы Силы и Ловкости талисмана, смотря что выше, для получения бонуса атак в ближнем бою. Повреждения равны стандарту, причиняемому существом, видо-принадлежности талисмана.

Спас-броски: Талисманы используют все бонусы спас-бросков своих хозяев, если они выше собственных бонусов спас-бросков талисманов (Стойкость +2, Рефлекс +2, Воля +0).

Навыки: Используйте обычные навыки для животного этого типа или хозяина, что лучше.

Маг начинает игру с магической книгой, в которой записаны все виды заклинаний 0-го уровня для магов, а также плюс три заклинания 1-го уровня на выбор игрока.

За каждый пункт бонуса в Интеллекте (смотри Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8), в книге может быть ещё одно дополнительное заклинание 1-го уровня.

Каждый раз, когда маг достигает нового уровня в опыте, он получает два заклинания любого уровня или уровней, которые он будет способен активировать (учитывая его новый уровень). Например, когда Мйали достигнет 5-го уровня, она сможет добавить в свою магическую книгу два заклинания 3-го уровня. Маг также способен добавлять заклинания найденные в других магических книгах (смотри Добавление Заклинаний в Книгу Мага, стр. 167).

Мастерство в Заклинаниях: Маг (и только маг), способен приобретать такую отличительную черту, как Мастерство в Заклинаниях. Каждый раз, когда маг берёт эту черту, он выбирает количество заклинаний, равное модификатору его Интеллекта (это должны быть заклинания которые маг уже знает). И именно с этого момента, он способен приготавливать эти заклинания без нужды в обладании магической книги. Маг настолько тщательно изучил эти заклинания, что более, для их приготовления ему не нужна магическая книга.

Начальный Комплект Эльфа Мага

Доспех: Нет, скорость 9м.,

Оружие: Посох (1d6, критич. x2, 1,8 кг., Большое, Дробящее)
Короткий Лук: (1d6, критич. x3, 18м., 0,9 кг., Средний, Колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Прочность.

Школа Специализации: Нет

Арсенал Заклинаний: Все заклинания 0-го уровня; плюс очарование персоны, призыв монстра I, и сон; плюс одно из этих заклинаний на выбор за пункт бонуса в Интеллекте (если

есть): *причинить страх, цветные брызги, магическая стрела и молчаливый образ.*

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Воровской набор. Десять свечей, футляр для карт, три пергаментных страницы, чернило перо. Мешочек для компонентов заклинаний, книга заклинаний. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 3d6 зм.

Альтернативный Начальный Комплект

Кто-то помимо эльфа

Раса: Дварф, поль-эльф, полу-орк, халфлинг или человек.

Доспех: Скорость 6,0м. (только дварф или халфлинг)

Оружие: Лёгкий Арбалет (1d8, критич. 19-20/x2, 24м., 2,7 кг., Колющее) вместо короткого лука.

Оружие: Дубина (1d6, критич. x2, 1,4 кг., Дробящее) вместо посоха (только для халфлинга)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта (только человек)

Бонусная черта: Усиление Навыка (Искусство Магии или другой навык) (только человек)

Снаряжение: Футляр с 10 арбалетными стрелами, вместо колчана со стрелами для лука.

Золото: 2d4 зм.

Начальный Комплект Гнома

Иллюзиониста

Раса: Гном

Доспех: Скорость 6м.,

Оружие: Дубина (1d6, критич. x2, 1,4 кг., Дробящее)

Лёгкий Арбалет (1d8, критич. 19-20/x2, 24 м., 2,7 кг., Колющее)

Школа Специализации: Иллюзия. Запрещённая Школа: Очарование

Арсенал Заклинаний: Все заклинания 0-го уровня; плюс младшая иллюзия, цветные брызги, призыв монстра I; плюс одно из этих заклинаний на выбор за пункт бонуса в Интеллекте (если есть): *причинить страх, пылающие руки, магическая стрела и магический доспех.*

Снаряжение: Футляр с 10 арбалетными стрелами, вместо колчана со стрелами для лука.

Золото: 2d4 зм.

ТАБЛИЦА 3-13: СПЕЦИФИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ ТАЛИСМАНОВ

Уровень Класа	Природный	Интел	Особое
Хозяина	Доспех		
1-2	+1	6	Настороженность, улучшенное уклонение, совместные заклинания, эмпатическая связь
3-4	+2	7	Касание
5-6	+3	8	Общение со своим хозяином
7-8	+4	9	Общение с животными своего типа
9-10	+5	10	
11-12	+6	11	Устойчивость к Магии
13-14	+7	12	Магическое слежение за талисманом
15-16	+8	13	
17-18	+9	14	
19-20	+10	15	

Описание Способностей Талисманов: Все талисманы, в зависимости от уровня хозяина, обладают специфическими способностями (или наделяют ими своих хозяев), как показано в Таблице 3-13. Способности в Таблице: 3-13 совокупные.

Природный Доспех: Число указанное в столбце, добавление к КД талисмана. Он отображает сверхъестественную прочность талисмана.

Интеллект: Показатель Интеллекта Талисмана. Талисманы настолько сообразительны, насколько и люди (хотя не обязательно настолько, насколько интеллектуально развитые люди).

Настороженность: Присутствие талисмана, обостряет чувства его хозяина. Пока талисман в области воздействия руки, его хозяин обладает Настороженностью.

Улучшенное Уклонение: Если талисман подвергается атаке, которая позволяет спас-бросок Рефлекса для переноса половины повреждений, он не переносит повреждений, если

проводит успешную проверку, и половину если проверка неудачна. Эта экстраординарная способность.

Совместные заклинания: При согласии чародея, любые заклинания, применяемые чародеем на себя, он может также применять и на талисмана. Талисман должен быть в 1,5 метрах от чародея. Если длительность заклинания дольше чем мгновение, то эффект заклинания прекращается, как только талисман удаляется от чародея на 1,5м., и не будет действовать вновь, если чародей вновь приблизится к талисману. В дополнение, хозяин активируя заклинания, с указанием цели «Вы», на своего талисмана (как заклинание прикосновение), вместо себя. Хозяин и его талисман разделяют заклинания совместно, причём они воздействуют на талисмана, даже если они не воздействуют на тип талисмана (магический зверь).

Словно небольшие точки на ландшафте, расположены монастыри – маленькие, огороженные обители, населённые монахами. Обычно, монахи преследуют великолепие своих тела и души через постоянные тренировки и медитации. Они тренируются чтобы стать прекрасными воинами, сражаясь особой техникой не применяя оружие или доспехи. Монастыри управляемы добрыми верховными мастерами выполняют роль защитников людей. Готовые выступить в защиту даже когда босиком и одеты в простую крестьянскую одежду. Они странствуют не привлекая внимание остальных людей, ловя бандитов, неся справедливость на головы неосторожных, коррумпированных военачальников, знати. Полной противоположностью, являются монастыри управляемые злыми мастерами, распространяющими на близлежащие земли зло, страх, также как это может злой варлорд. Из злых монахов выходят идеальные шпионы, лазутчики и наёмные убийцы.

Однако, для отдельного монаха не характерно стремление к власти, славе или накоплению богатства. Единственное что его заботит, оттачивание собственного искусства боя, а также, дальнейшее оттачивание искусства боя. Его целью является, достижение того, что лежит вне пространств обычных владений и королевств.

Приключения: Монахи обычно отправляются в путь приключений чтобы испытать себя. Не подверженные публичному выставлению своих умений, они всё же хотят испытать их перед различными преградами и препятствиями. Монахи не страдают жадностью к материальному обогащению, но интенсивно ищут то, что может помочь им в улучшении овладения их искусства боя.

Характеристика: Ключевой способностью монаха является его способность сражаться без доспехов и оружия. Благодаря своим строгим тренировкам, его удары настолько же сильны, как и оружие, а удары наносятся значительно быстрее, чем воин своим мечом.

Хотя монахи не активируют заклинания, у них есть своя, специфическая магия. Они собирают в себя едва различимую энергию, называемую *кай*, позволяющую им творить непревзойдённые вещи. Именно монах лучшего всего знает, как оглушить оппонента одним невооружённым ударом. Также монах обладает сверхъестественным чутьём о приближении атаки, удара. Он способен уклониться от атаки, даже если полностью не осознаёт о её приближении.

С приобретением опыта и силы, монах развивает свои способности энергии *кай*, и ведения боя, придающие ему со

временем всё больше и больше силы, делая его одним из наиболее искусных бойцов.

Мировоззрение: Тренировки монаха требуют строгой дисциплины. Лишь те, у кого в сердце закон и порядок способны познать путь и учения монахов.

Религия: Монахи тренируют свои духовные пути. Эти пути внутренние, способные поддерживать связь лишь с частным, таинственным духовным миром. Им не нужны ни жрецы, ни боги. Монахи могут поклоняться некоторым, законным по своему мировоззрению, богам, они будут медитировать на образ своего бога, чтобы затем подражать их учениям. Три наиболее возможных кандидата поклонения монахов – Хайрониус, бог доблести, Св. Кутберт, бог возмездия, Хекстор, бог тирании.

Предпосылки: Обычно монахи тренируются в монастыре. Большинство монахов попало в монастырь в детстве, их отправили жить с монахами, когда умерли их родители, а может потому что в семье не было достаточно пищи, чтобы прокормить всех, а может как ответ/возврат за добрые дела монастыре, сделанные для семьи, селения. Жизнь в монастыре настолько замкнута на том что монах проводит большую часть времени в тренировках, что он практически не ощущает связи со своими прошлыми родными или селением.

В больших городах, монахи наставник организывают школы, в которых обучают своему искусству подходящих и заинтересованных кандидатов. Монахи из этих академий, смотрят на своих сельских побратимов по искусству, как на более отсталых, и менее тренированных.

Монах может ощущать сильную связь со своим монастырём или школой, монах, воспитанный в ней ценит её превыше всего. В тоже время, другие монахи, ставшие на собственный путь изучения, рассчитывают лишь на свои тренировки и достижения в искусстве боя.

Монахи отличают друга друга, от остальной массы населения, считая себя обособленной группой. Они могут ощущать родственные узы своего класса, также они обожают проводить соревнования между друг другом, чтобы проверить чья *кай* мощнее.

Расы: Наиболее чаще, можно встретить монастыри населённые людьми, которые являются неотделимой составляющей, их вечно эволюционирующей культуры. Именно поэтому, большая часть монахов люди (или полу-орки или полу-эльфы, проживающие в обществе людей). Эльфы предрасположены к целеустремлённой, длительной посвящённости к интересующей науке, искусству или дисциплине, поэтому некоторые из них, могут покидать свои леса и становится монахами.

ПРОДОЛЖЕНИЕ: ТАЛИСМАНЫ

Эмпатическая Связь: На расстоянии до 1,5 км., паладин имеет эмпатическую связь со своим скакуном. Хозяин не способен видеть глазами своего талисмана, но способен телепатически общаться с ним. Отметьте себе, что низкий уровень Интеллекта талисмана, у хозяина невысокого уровня, ограничивают их способность разговора и понимания друг друга, ведь в отличие от людей, даже хорошо развитые талисманы, по другому смотрят на этот мир. Это сверхприродная способность.

Благодаря эмпатической связи между талисманами и хозяевами, у хозяина та же связь с предметом или местом, как и талисмана. К примеру, если талисман видит комнату, хозяин способен телепортироваться в эту комнату так, будто он её видит своими глазами.

Прикосновение: Если хозяин третьего и выше уровня, талисман способен выполнять касательные заклинания за своего хозяина. Когда хозяин активирует касательное заклинание, в качестве «касающего» он может обозначит своего талисмана. (Во время активации, хозяин и талисман, должны находится в контакте). Талисман способен выпускать касательное заклинание так же как и его хозяин. Если, хозяин начинает активировать новое заклинание, касательное заклинание разрушается.

Разговор с Животными своего Типа: Талисман способен общаться с представителями животного мира своего типа (включая огромные варианты): летучие мыши и крысы с грызунами, кошки с кошачьими, ястребы, совы и вороны с птицами, змеи с рептилиями, жабы с амфибиями/земноводными, горностаи с пушными зверями (горностаи, норки, хорьки, ласки, скунсы, росомахи и барсуки).

Разговор с Хозяином: Хозяин и талисман способны вербально общаться друг с другом, так будто бы они обладают одним общим языком. Другие существа, без помощи магии, неспособны понять разговор хозяина и талисмана.

Устойчивость к Магии: Если хозяин 11-го уровня и выше, УМ талисмана равна уровню хозяина+5. Для поражения талисмана заклинанием, заклинатель должен преодолеть устойчивость талисмана, на броске кубика проверки поражения заклинания (1d20+уровень заклинателя).

Магическое Слежение: Если хозяин 13-го и выше уровня, он способен магически следить за своим талисманом (так, будто, он применяет заклинание магического гадание) один раз в день. Это магическая способность, она не требует материальных компонентов или фокусирования.

Традиции монахов чужды для культур dwarфов и гномов, а халфлинги слишком переменчивы и неусидчивы, чтобы длительное время находится в монастыре, поэтому очень, и очень редко, dwarфы, гномы или халфлинги становятся монахами.

Дикие гуманоиды не обладают слишком стабильной социальной культурой, позволяющей развивать учения монахов, но изредка, сирота и покинутый ребёнок из какого-то гуманоидного племени прибредает к оплотам цивилизации в глухих местностях – монастырям, или берутся на обучение странствующими мастерами-учителями монахами. У злой эльфийской подрасы, известной как дроу, есть небольшие, но весьма неплохие продвижения в искусстве монахов.

Отношения с другими Классами:

Монахи весьма отдалены от остальных, так как у них очень мало общего с мотивациями и навыками других классов. Однако, монахи признаны всеми, за то, что они надёжные компаньоны, и прекрасно справляются с заданиями прикрывая других.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У монаха следующие игровые особенности.

Параметры: Мудрость питает особые атакующие и защитные способности монахов. Ловкость даёт не бронированному монаху лучшую защиту, а также бонусы к некоторым классовым навыкам. Сила улучшает способность проведения невооружённого боя.

Мировоззрение: Любое законное.

Кубики Хит-Поинтов: d8.

Навыки Класса

У монаха следующие навыки класса (и их ключевой параметр): Актёрство (Обн), Баланс (Ловк), Бесшумное Передвижение (Ловк), Взбирание (Сила), Дипломатия (Обн), Знание (магия) (Интел), Искусство Побега (Ловк), Концентрация (Тело), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр) Прыжки (Сила), Ремесло (Интел), Кувырки/Падение (Ловк), Скрытность (Ловк). Смотри 4 Главу: Навыки с описанием всех перечисленных навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (4 +Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 4 + Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующие, является классовыми чертами монаха.

Квалификация в Доспехах и Оружии: Монахи опытни с основными крестьянскими видами оружия, и специфическими видами оружия являющимися предметами тренировок монаха. Весь список оружия для монаха, включает в себя: дубина, арбалет (тяжёлый или лёгкий), кинжал, ручной топор, метательное копье, кама, нунчаки, посох, сюрикены, сыангхэм и праща. (Смотри Главу 7: Снаряжение для ознакомления с описанием оружия).

Монах применяя каму, нунчаки или сыангхэм, проводит свои атаки будто безоружным ударом, включая и свои многочисленные атаки в раунд (смотри ниже). Однако, повреждение, причиняемое этими атаками, стандартно для оружия (1d6, крит. X2), а не наносимое повреждение руками. Оружие должно быть соответствующе лёгким, так Маленькие по размеру монахи, должны применять Крошечные разновидности указанного оружия.

Монахи не знают как обращаться с доспехами и щитами, но они хорошо обучены технике отклонения от ударов, и развивают «шестое чувство» позволяющее им избегать удары неожиданных атак. В дополнение к базовому модификатору Ловкости в КД, монах добавляет бонус Мудрости (если он есть) к своему КД, с приобретением новых уровней, КД улучшается. (Этот экстр КД бонус, добавляется по колонке таблицы 3-10:

«Бонус КД», лишь в том случае, если он позитивен). Бонус Мудрости и бонус КД, отображают сверхприродную настороженность к опасности, монах не теряет даже в том случае, когда он теряет модификатор Ловкости, из-за того что, не подготовлен, попал на внезапную засаду, ошеломлен и т.д. (Монахи теряют эти бонусы к КД, когда обездвижены).

Все специальные навыки монахов, требуют свободу передвижений. Одев доспех, монах теряет свой бонус КД Мудрости, бонус КД класса и уровня, свои предрасположенные многочисленные атаки в раунд, и повышенное передвижение. Более того, все его спец-способности сталкиваются с возможностью шанса магического провала, в зависимости от типа надетого доспеха.

Помимо этого, надетый доспех, классом выше кожного, даёт штрафы к проверкам таких навыков как: Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность и Чистка Карманов. Навык Плавание, получает штраф -1 за каждые 2,2кг. переносимого снаряжения.

Невооружённый Удар: Монахи высоко тренированы в безоружном стиле боя.

Применяя его, они получают существенные преимущества.

Как указывается в Таблице 3-15: Монах, они принимают больше повреждений, чем это обычно. Также, Монах сражающийся невооружённым, получает преимущества благодаря черте Улучшенный Невооружённый Удар, а также не провоцирует благоприятные атаки, от своих оппонентов вооружённых каким-либо видом оружия.

Атаки монаха, чередуют в себе, удары кулаком, локтями, коленями и стопами.

У монахов не считается проведения нескольких атак различными руками, с несподручной руки (только для невооружённого боя).

Монах сражающийся одноручным типом оружия, может проводить невооружённый удар с несподручной руки, но переносит стандартные штрафы для сражения с оружием в каждой руке (Смотри Таблицу 8-2: Штрафы для Сражения с Оружием в Каждой Руке, стр. 135). В любом случае, монах с оружием (кроме специфического оружия для монаха) получает дополнительную атаку, переносит стандартные штрафы, и не может проводить шквал ударов (смотри ниже).

Невооружённые удары в таблице 3-15: Монах, даны для монахов среднего размера. Маленькие по размеру монахи, причиняют меньшее количество, от указанного, повреждений, своими невооружёнными атаками (Смотри Таблицу 3-14: Скорость и Повреждения Маленьких Монахов).

Шквал Ударов: С ухушением в точности, но повышением в количестве, монах способен проводить большее количество атак. Применяя это, он может проводить на одну дополнительную атаку в раунд больше, его первую атаку он проводит со своим высоким бонусом атаки -2, а каждая последующая переносит штраф в -2. Для примера, на 6-м уровне, Эмбе имеет две невооружённых атаки +7 и +4. Если она применит шквал ударов, она приобретёт три атаки в раунд, но с понусами +5, +5 и +2. штраф применяется лишь на 1 раунд, поэтому он будет применяться на все благоприятные атаки, которые монах сможет проводить в своих следующих действиях. Монах должен использовать своё действие полной атаки (смотри стр. 134), для нанесения шквала ударов. Также монах может использовать шквал ударов, держа в руках специфическое оружие для монаха (кама, нунчаки, сыангхэм). Если вооружён одним таким оружием, он может проводить атаку или оружием или рукой. Если двумя, одно применяется для стандартной атаки (атак), второе для проведения экстр атаки. В любом случае, бонус повреждения от атаки с несподручной руки не снижается.



Обычно, невооружённые атаки монаха, причиняют не Временное, а Стандартное повреждение (Смотри Временное Повреждение, стр. 145). Однако, во время захвата, он может выбирать, какое повреждение причиняет, временное или обычное (Смотри Захват, стр. 148).

Оглушающая Атака: Проводя нападение, своими атаками, монах способен оглушить врага. Эту способность он может применять один раз в раунд, но не более чем один раз, за каждый уровень опыта в день. Прежде чем делать бросок атаки, монах(игрок) должен объявить о применении оглушающей атаки (так как, промах также считается за использование, хотя и неудачное). Оппонент, по которому провёл успешную атаку монах, должен пройти проверку спас-броска Стойкости (КС 10+половина уровней опыта монаха+модификатор Мудрости), в дополнение к полученному повреждению. Если спас-бросок неудачен, противник оглушён на 1 раунд. Оглушённый персонаж не способен действовать, и теряет бонус Ловкости к КД, в то время, как атакующие получают +2 бонус к броскам атаки против оглушённого персонажа. Механизмы, слизи, растения и нежить, а также бестелесные и существа обладающие иммунитетом к критическим попаданиям, невосприимчивы к оглушающей атаке монаха. Оглушающая атака сверх-природная способность.

**ТАБЛИЦА 3–14: ПОВРЕЖДЕНИЕ И СКОРОСТЬ
МАЛЕНЬКИХ МОНАХОВ**

Уровень	Повр.	Скор.	Уровень	Повр.	Скор.
1–2	1d4	6 м.	9–11	1d8	12 м.
3	1d4	7,5 м.	12–14	1d10	13,5 м.
4–5	1d6	7,5 м.	15	1d10	16,5 м.
6–7	1d6	10,5 м.	16–17	2d6	16,5 м.
8	1d8	10,5 м.	18–20	2d6	18 м.

Уклонение: С высоким проворством, монах способен уклоняться даже от магических и необычных атак. Если монах

успешно проводит проверку Рефлекса, против атаки причиняющей половину повреждения при успешной проверке Рефлекса (такой как, например, огненное дыхание красного дракона или огненный шар), монах не переносит вообще никаких повреждений. Уклонение возможно лишь в том случае, если монах одет в легкий тип доспехов, или вообще без доспехов. Это экстраординарная способность.

Отклонение Стрел: На 2-м уровне, монах получает отличительную черту Отклонение Стрел (смотри стр. 88), даже если он не отвечает по требуемому необходимому показателю Ловкости.

Быстрое Передвижение: С третьего уровня и выше, монах способен передвигаться быстрее, чем обычно, показано в Таблице 3-10: Монах. Монах в доспехах (даже лёгких), или со средней или тяжёлой нагрузкой, теряет свою сверх-скорость. Дварф или Маленький монах, передвигаются значительно медленнее, чем Среднего размера Монах (Смотри Таблицу 3-14: Скорость и Повреждения Маленьких Монахов). С 9-го уровня, он способен бегать, это сверх природная способность.

Безмолвный Разум: На 3-м уровне, монах получает +2 бонус к спас-броскам против заклинаний или эффектов из школы Очарования, так как, благодаря длительным тренировкам и медитациям, он становится более устойчивым к влияющим на разум атакам.

Замедленное Падение: На 4-м уровне, монах способен затормозить свое падение, о противоположные стены на расстоянии вытянутых рук монаха. Монах переносит повреждение, так, будто он упал с высоты на 6м. ниже. Его способность замедлять падение (понижать влияющую способность высоты, удерживаясь о стены), улучшается до тех пор, пока на 18 уровне, он способен падать замедляя падения о стены, практически с любой высоты. Смотри колонку «Особое» в Таблице 3-10: Монах, для деталей.

ТАБЛИЦА 3–15: МОНАХ

Базовый	Бонус	Сп-бр	Сп-бр	Сп-бр	Невооруж. Бонус	Невооруж	Бонус	Скорость
Уровень	Атаки	Стойк.	Рефл.	Воли	Особое	Атаки	Поврежд*	без Доспехов***
1	0	+2	+2	+2	Невооруженный Удар, Ошараш. Атака, Уклонение	+0	1d6	9м.
2	+1	+3	+3	+3	Черта Отклонение Стрел	+1	1d6	9м.
3	+2	+3	+3	+3	Неподвижный Разум	+2	1d6	12м.
4	+3	+4	+4	+4	Замедленное Падение (6 м.)	+3	1d8	12м.
5	+3	+4	+4	+4	Чистота тела	+3	1d8	12м.
6	+4	+5	+5	+5	Замедленное Падение (9 м.)	+4/+1	1d8	15м.
7	+5	+5	+5	+5	Черта Улучш. Опрокидыв. Целостность Тела	+5/+2	1d8	15м.
8	+6/+1	+6	+6	+6	Заоблачный Прыжок	+6/+3	1d10	15м.
9	+6/+1	+6	+6	+6	Замедленное Падение(15м.)	+6/+3	1d10	18м.
10	+7/+2	+7	+7	+7	Улучшенное Уклонение	+7/+4/+1	1d10	18м.
11	+8/+3	+7	+7	+7	Удар <i>Ци</i> (+1)	+8/+5/+2	1d10	18м.
12	+9/+4	+8	+8	+8	Алмазное Тело	+9/+6/+3	1d12	21м.
13	+9/+4	+8	+8	+8	<i>Поражающий Шаг</i> Алмазная душа, удар <i>Ци</i> (+2)	+9/+6/+3	1d12	21м.
14	+10/+5	+9	+9	+9		+10/+7/+4/ +1	1d12	21м.
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Содрагающая Длань	+11/+8/+5/ +2	1d12	24м.
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Удар <i>Ци</i> (+3)	+12/+9/+6/ +3	1d20	24м.
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Нестареющее Тело	+12/+9/+6/ +3	1d20	24м.
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Язык солнца и луны	+13/+10/+7 /+4/+1	1d20	27м.
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Замедленное Падение (любая дистанция)	+14/+11/+8 /+5/+2	1d20	27м.
20	+15/+10/+ 5	+12	+12	+12	Пустота Тела	+15/+12/+9 /+6/+3	1d20	27м.

*Маленькие монахи, причиняют меньше повреждений (см Таблицу 3–14: Повреждение и Скорость Маленьких Монахов).

**Этот показатель, плюс Модификатор Мудрости Монаха, прибавляются к КД монаха (если этот показатель, плюс модификатор Мудрости монахи ниже нуля или ноль, не прибавляйте его). Бонус КД 1/5 уровня монаха.

*** Маленькие и монахи Дварфы медленнее (см Таблицу 3–14: Повреждение и Скорость Маленьких Монахов).

Чистота Тела: На 5-м уровне, получает контроль над иммунной системой своего тела. Он получает иммунитет ко всем болезням, кроме магических, таких как гниение мумии или ликантропия.

Улучшенное Опрокидывание: На 6-м уровне, монах получает отличительную черту Улучшенное Опрокидывание (смотри стр. 91). Ему не нужно брать в качестве необходимого условия Экспертность, для получения этой черты.

Целостность Тела: На 7-м уровне, монах способен лечить свои собственные ранения. Каждый день, он способен восстанавливать хит-поинты, количество равно: текущий уровень монаха x2. это лечение он может распределять на несколько использований. Целостность тела, сверхприродная способность.

Заоблачный Прыжок: С 7-го уровня и выше, монах способен прыгать на дистанцию (вертикальную или горизонтальную), не ограниченную его ростом. (Смотри описание навыка Прыжки, стр. 77).

Улучшенное Уклонение: На 9-м уровне, способность монаха уклоняться повышается. Он всё также не переносит повреждений при успешной проверке Рефлекса против атак, таких как дыхание дракона или огненный шар, но в любом случае, при неудачной проверке, переносит лишь половину повреждений.

Удар Ци: На 10-м уровне, невооружённая атака монаха, усиленная энергией ци. Невооружённый удар такой атаки, способен причинить повреждение существу со снижением повреждений, такому как вайт, так, будто удар нанесено магическим оружием +1. Удары Ци повышаются с уровнем монаха, позволяя на 13-м уровне, проводить атаки против существ +2 и на 16-м, против существ +3. Удар Ци сверхприродная способность.

Алмазное Тело: На 11-м уровне, монах настолько контролирует метаболизм собственного тела, что приобретает иммунитет ко всем видам ядов. Алмазное тело, сверхприродная способность.

Поражающий Шаг: С 12-го уровня, один раз в день, монах магически способен проскальзывать между измерениями, будто применяя заклинание дверь измерений. Это магическая способность, и эффективный уровень активации монаха 1/2 его текущего уровня (дробь округляется вниз).

Алмазная Душа: На 13-м уровне, монах приобретает устойчивость к магии. Его устойчивость к магии равна: его уровень+10. Для того чтобы поразить монаха заклинанием, заклинатель обязан преодолеть устойчивость монаха, выбросив на d20: 1d20+уровень заклинателя. (Смотри Устойчивость к Магии, стр. 162).

Содрагающая Длань: Начиная с 15-го уровня, монах способен применять эту способность. Эта ужасающая атака проводит удар, заставляющий смещаться органы внутри тела оппонента, и при желании монаха, эта атака может быть фатальной.

Монах способен применять содрагающую длань один раз в неделю, и перед броском атаки обязан сфокусироваться. Механизмы, слизи, растения и нежить, а также бестелесные и существа обладающие иммунитетом к критическим атакам, не подвергаются влиянию этой способности. Монах должен выше уровнем чем его оппонент (или иметь больше уровней, чем число Кубиков Хит-Поинтов существа). Если удар успешен, жертва переносит повреждение от удара, и помимо этого, монах может пожелать чтобы существо умерло (свободное действие) в промежутке времени 1 день за каждый уровень монаха. Существо обязано пройти проверку спас-броска Стойкости (КС 10+половина текущих уровней монаха+модификатор Мудрости). Если проверка Стойкости успешна, существо более не уязвимо к атаке этой содрагающей длани (но позже, может быть поражено другой). Содрагающая длань сверхприродная способность.

Нестареющее Тело: После достижения 17-го уровня, монах более не переносит штрафов за возраст, и не может быть магически состарен. (Любые штрафы, которыми он обладал,

сохраняются). Бонусы всё также накапливаются, а умирает монах от старости, когда приходит конец срока жизни.

Язык Солнца и Луны: С 17-го уровня и выше, монах способен разговаривать с любым живым существом.

Пустота Тела: С 19-го уровня и выше, монах способен приобретать эфирное состояние на Траунд/уровень в день, как заклинание *эфирность*. Монах способен входить в это состояние по несколько раз в день, но не более чем на ограниченное количество раундов, позволенных ему, соответственно уровня. Пустота тела, сверхприродная способность.

Собственное Улучшение: С 20-го уровня, монах наделять свое тело навыками и квази-магическими способностями, так, что он превращается в магическое существо. С этой поры, он считается внешним (экстрапланарным существом), а не гуманоидом. К примеру, его не поражает *очарование персоны*. В дополнение он получает снижение повреждений 20/+1. это означает, что монах игнорирует (мгновенно регенерирует) первые 20 пунктов повреждения от оружия, но обычное повреждение от оружия +1 и выше, заклинания или формы энергии (огня, холода и т.д.). Как внешний, монах 20-го уровня, является объектом таких заклинаний, которые отгоняют заколдованных существ, например, *защита от законности*.

Уход в отставку. Более не Монах

Монах утративший законное мировоззрение, не развивается далее в уровнях, но сохраняет все свои накопленные способности монаха.

Как и представители любых других классов, монах может быть мультиклассовым персонажем, но монахи сталкиваются со строгим ограничением. Монах получивший новый класс (или будучи уже мультиклассовым), поднял другой класс хотя бы а единицу, больше никогда не будет развиваться в классе монаха, хотя и сохранит все способности монаха.

Начальный Комплект Человека Монаха

Доспех: Нет, скорость 9м.

Оружие: Посох (1d6, критич. x2, 1,8 кг., Большой, Дробящее)

Праща (1d4, критич x2, 15м, 0 кг., Маленькая, Дробящее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 5+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Баланс	4	Ловк	0
Бесшумное	4	Ловк	0
Передвижение			
Взбирание	4	Сила	0
Искусство Побег	4	Ловк	0
Падение/Акробат.	4	Ловк	0
Плавание	4	Сила	-4*
Прислушивание	4	Мудр	
Прыжки	4	Сила	0
Скрытность	4	Ловк	0

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Отличительная черта: Если Ловк 13 или выше, Уворачивание; если Ловк 12 или ниже то Улучшенная Инициатива.

Бонусная Черта: Усиление Навыка (Бесшумное Передвижение или другой навык).

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Мешочек с 20 камнями.

Золото: 2d4 зм.

Альтернативный Начальный Комплект

Кто-то помимо человека.

Раса: Дварф, эльф, поль-эльф, полу-орк

Доспех: Скорость 6м. (только дварф)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Бонусная черта: Нет

Альтернативный Начальный Комплект

Кто-то помимо человека.

Раса: Гном или халфлинг

Доспех: Скорость 6м.

Оружие: Вместо посоха дубина (1d6, крит x2, 3м. 1,4 кг., Дробящее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Навык **Ранги** **Параметр** **Доспех**

Плавание 4 Сила -3*

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Бонусная Черта: Нет

ПАЛАДИН

Сочувствие в распространении добра, жажда утверждения закона, способности к уничтожению зла — это три основных орудия паладина. Лишь единицы обладают той чистотой и преданностью, которые требует от кандидатов путь паладина. Но эти единицы, награждены способностью защищать, лечить слабых и поражать злых. В землях плетущих интриги магов, нечестивых жрецов, кровожадных драконов и демонов из преисподни, паладин, последняя надежда, способная погасить очаг зла.

Приключения: Паладины серьёзно относятся к своим приключениям, и склонны называть их как «поиски». Даже самое обыденное задание, в сердце паладина, личное испытание — возможность демонстрации отваги, улучшения военных навыков, изучения новых тактик, и привнесение добра. Но в целом, паладин с охотой пойдет на задание по уничтожению зла, вместе с надёжной командой, а не куда-нибудь, в руины на поиски забытых сокровищ.

Характеристика: Божественная сила защищает паладинов, и наделяет их особыми силами. Она оберегает их от ущерба, защищает от болезней, позволяет им самостоятельно излечивать свои раны, и оберегает их сердце от страха. Также паладин направляет эти силы для защиты остальных, излечивая раны окружающих, или вылечивая их болезни. Наконец, паладин обладает силой уничтожать зло. Даже самый неопытный паладин, способен заметить зло, а более опытные паладины, способны сметать с пути своими силами злых противников, и изгонять нежить. В дополнение, та сила наделяет паладина сильным скакуном, вселяя в скакуна силу, интеллект и магическую защиту.

Мировоззрение: Паладин обязан быть законно добрым, как только они отворачиваются от своего мировоззрения, они утрачивают свои божественные силы. В дополнение, паладины

ТАБЛИЦА 3-16: ПАЛАДИН

Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр. Стойк.	Сп-бр. Рефл.	Сп-бр. Воли
1	+1	+2	+0	+0
2	+2	+3	+0	+0
3	+3	+3	+1	+1
4	+4	+4	+1	+1
5	+5	+4	+1	+1
6	+6/+1	+5	+2	+2
7	+7/+2	+5	+2	+2
8	+8/+3	+6	+2	+2
9	+9/+4	+6	+3	+3
10	+10/+5	+7	+3	+3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

клянутся следовать кодексу чести, тесно связанному с законностью, добродетелью и справедливостью.

Религия: Паладины не обязаны, целостно посвящать себя служению лишь богу. Служение справедливости превыше всего. Те же, кто связывают с какой-то религией, предпочитают всеим богам Хайрониуса, бога доблести, но некоторые поклоняются Пелору, богу солнца. Паладин поклоняющийся богу, скрупулезен в выполнении и почитании постулатов своего бога, его всегда радушно принимают в храмах посвящённых его богу.

Предпосылки: Никто никогда просто так не становится паладином. Путь паладина — ответ на зов, решение чьей-то судьбы. Никто, каким бы усердным или старательным он не был, не может практикясь стать паладином. Этот дух или может быть, или нет, насильно обрести дух паладина невозможно. Практически невозможно узнать, обладаешь ли ты потенциалом, или сказать что кто-то другой не имеет его. Некоторые же, у кого есть предрасположенность к пути паладина, отвергают его, и следуют по иной дороге жизни.

Большинство паладинов становятся на свой путь, и начинают тренировку в юношеском возрасте. Обычно, они становятся помощниками у более опытных паладинов, тренируясь годы, и в конце концов, выходят на собственную дорогу утверждения добра и закона. Однако, другие паладины, становятся на этот нелёгкий путь более взрослыми, после того как занимались другими занятиями в жизни. Но, вне зависимости от своей предыдущей жизни, все паладины распознают друг друга по бесмертным узам, превышающим все культуры, расы и даже религии, но соединяющих всех паладинов. Два разных паладина, с двух противоположных точек мира, встретившись, будут относиться друг к другу как побратимы.

Расы: Люди, со своими честолюбивыми душами, становятся великими паладинами.

Полу-эльфы, очень часто, также наделённые человеческой амбициозностью, также нередко становятся на нелёгкий путь паладина. Изредка, можно встретить паладина дварфа, но быть палдином тяжело для этой расы, так как жизнь паладина, означает посвящение жизни законам паладинов, и отречение от законов клана, семьи, короля.

Среди эльфов, можно увидеть единицы паладинов, следуя

Особое	Заклинаний в День			
	1	2	3	4
Определить зло, Божественная изящность, Излечивающее прикосновение, Божественное здоровье	—	—	—	—
Аура храбрости, поражение зла	—	—	—	—
Излечение болезни, изгнание нежити	0	—	—	—
Необычный скакун	0	—	—	—
Излечение болезни 2/неделю	1	—	—	—
	1	0	—	—
Излечение болезни 3/неделю	1	0	—	—
	1	1	—	—
Излечение болезни 4/неделю	1	1	1	—
	1	1	1	—
Излечение болезни 5/неделю	2	1	1	0
	2	1	1	1
Излечение болезни 6/неделю	2	2	2	1
	3	2	2	1
	3	3	3	2
	3	3	3	3

своим поискам, они уходят далеко от дома, так как их законные склонности, выталкивают их из синхронного существования среди эльфов. Среди остальных рас, паладины практически никогда не существовали.

В рядах диких гуманоидов встретить паладина – это небывалое событие.

Отношения с Другими Классами: И хотя пути паладинов, идут в стороне от остальных, они с охотой присоединяются к тем, чьи навыки и способности превосходят их собственные. Они прекрасно сотрудничают рядом с добрыми и законными жрецами, отдают предпочтение работе рядом со смелыми, отважными, честными приверженцами добра. И хотя они не могут спокойно вытерпеть злые деяния своих товарищей по команде, в любом случае, они срабатываются с различными, отличающимися от паладинов по убеждениям, людьми. Обязательные, воплощение доверия и надёжности, уважаемые, из паладинов обычно получают прекрасные лидеры группы, команды.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У паладинов следующие игровые способности.

Параметры: Обаяние повышает способность паладина лечить, его само защитные способности, изгнание нежити. Сила важна для паладина, так как он всегда принимает участие в сражении. Показатель Мудрости 14 и выше, даёт ему возможность доступа к самым могущественным заклинаниям паладина, а показатель 11 или выше, необходимо для активации доступных паладину заклинаний.

Мировоззрение: Законно доброе

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Навыки Класса

Навыками класса паладина являются (и их ключевой параметр): Дипломатия (Обн), Езда Верховом (Ловк), Знание (религия) Концентрация (Тело), Лечение (Мудр), Приручение Животных (Обн), (Интел), Профессия (Мудр), и Ремесло (Интел). Смотри Главу 4: Навыки, с описанием всех навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2 +Мод-тор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 2 + Мод-тор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующие, является классовыми чертами паладина

Квалификация в Оружии и Доспехах: Паладины знакомы с владением всех видов простого и военного видов оружия, и всех типов доспехов (тяжёлые, средние и лёгкие), а также щиты. Примите ко вниманию, штрафы из-за доспехов, чем тяжелее, тем выше, применяются к навыкам Баланс, Бесшумное Передвижение, Взиращение, Искусство Побег, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность, Чистка Карманов. Навык Плавание, получает штраф –1 за каждые 2,2кг. переносимого снаряжения.

Обнаружение Зла: При желании, паладин способен обнаружить зла, эта способность магическая. Она является полным подобием эффекта заклинания *обнаружение зла*.

Божественная Изящность: Паладин применяет свой модификатор Обаяния (если он позитивный) ,как бонус ко всем спас-броскам.

СКАКУН ПАЛАДИНА

Скакун паладина, во многом отличается от обычной формы животного его вида. Обычно, в роли скакуна для паладина Среднего размера, выступает боевая лошадь, а для Маленького по размеру паладина, боевое пони (смотри *Справочник Монстров*, для ознакомления с параметрами боевых лошади и пони). Ваш МП может предложить другой вид скакуна, такой, как например, верховая собака. Скакуном паладина, является не простое животное, а магический зверь. Он лучше, чем обычный скакун его же вида, и обладает специфическими способностями, перечисленными ниже:

Уровень	Бонус	Природ- ный	Мод-тор	Интел	Особое
Паладина	в КХП	Доспех	Силы		
5–7	+2	4	+1	6	Улучшенное уклонение, сов- местные заклинания, эмпатическая связь, совместные спас-броски
8–10	+4	6	+2	7	
11–14	+6	8	+3	8	Управление существами своего вида
15–20	+8	10	+4	9	Устойчивость к Магии

Уровень Паладина: Текущий уровень Паладина. Если из скакуна высосан уровень, принимайте, что ваш скакун более низкого по уровню паладина.

Бонус в КХП: Это дополнительные восьмигранные (d8) Кубики Хит-Поинтов, которые как и обычные, обладают модификаторами Телосложения. Помните, что, каждый КХП улучшает бонусы базовой атаки и спас-бросков скакуна.

Природный Доспех: Число указанное в столбце, добавление к КД скакуна. Он отображает сверхъестественную прочность скакуна паладина.

Мод-тор Силы: Добавляете эту цифру к показателю Силы существа.

Интеллект: Показатель Интеллекта Скакуна.

Улучшенное Уклонение: Если скакун подвергается атаке, которая позволяет спас-бросок Рефлекса для переноса половины повреждений, он не переносит повреждений, если проводит успешную проверку, и половину если проверка неудачна. Эта экстраординарная способность.

Совместные заклинания: При согласии паладина, любые заклинания, применяемые паладином на себя, он может также применять и на скакуна. Скакун должен быть в 1,5 метрах от паладина. Если длительность заклинания дольше чем мгновение, то эффект заклинания прекращается, как только скакун удаляется от паладина на 1,5м., и не будет действовать вновь, если скакун вновь приблизится к скакуну. В дополнение, паладин, активируя заклинания, с указанием цели «Вы», на своего скакуна (как заклинание прикосновение), вместо себя. Паладин и его разделяют заклинания совместно, причём воздействуют на скакуна, даже если оно не воздействует на тип скакуна (магический зверь).

Эмпатическая Связь: На расстоянии до 1,5 км., паладин имеет эмпатическую связь со своим скакуном. Паладин не способен видеть глазами своего скакуна, но

способен телепатически общаться с ним. Даже интеллектуальные скакуны смотрят на мир по-иному на мир, чем люди, такие непонимания всегда возможны. Это сверхприродная способность.

Благодаря эмпатической связи между скакунами и паладинами, у паладина та же связь с предметом или местом, как и скакун, как хозяин и талисман (Смотри Талисманы, стр. 42).

Совместные Спас-Броски: Скакун использует свои или паладина спас-броски, он выбирает которые выше.

Управление существами своего вида: Способность скакуна *управление*, магическая, которую он применяет к существам своего вида (для боевых лошадей и пони, это включает также ослов, мулов и обычных пони),на несколько КХП ниже, чем у самих. Скакун может применять эту способность один раз, за каждые два уровня своего паладина. Способность действует как заклинание *команда* (в целях этого заклинания, скакун свободно способен понимать животное своего вида). Так как это магическая способность, скакун должен делать проверку Концентрации КС (21), если он скачет (как и в сражении). Если проверка неудачна, способность не срабатывает, но идёт в зачет дневного ограничения применения.

Устойчивость к Магии: УМ скакуна равен уровню паладина+5. для поражения скакуна заклинанием, заклинатель должен преодолеть устойчивость скакуна, на броске кубика проверки поражения заклинания (1d20+уровень заклинателя).

Излечивающее Прикосновение: Паладин способен вылечить ранение, прикоснувшись к нему. Каждый день, он способен восстановить количество хит-поинтов, равное модификатор его Обаяния, умноженный на его уровень. К примеру, паладин 7-го уровня, с Обаянием 16 (+3 бонус), может излечить 21 пункт повреждений. Паладин способен вылечить себя, а также разделить лечение между несколькими реципиентами, и он может использовать не всё лечение сразу. Излечивающее Прикосновение – магическая способность, использующая стандартное действие.

Как альтернативу, паладин способен применять эти пункты, для причинения вреда нежити. Принимайте эту атаку как касательное заклинание. Паладин сам решает, сколько лечебных пунктов он вкладывает в повреждение, при успешной атаке мёртвого существа.

Божественное Здоровье: Паладин иммунен ко всем видам болезней, включая магические болезни как гниение мумий или ликантропия.

Аура храбрости: Начиная со второго уровня, паладин иммунен к страху (магическому, или другому). Товарищи паладина, в пределах 3 метров от него, +4 бонус морали к спас-броскам против эффектов страха. Дарование своим напарникам бонуса морали, является сверхприродной способностью.

Поражение Зла: Один раз в день, начиная со второго уровня, паладин способен поразить зло, в одной из своих рукопашных атак. К своему броску атаки, он добавляет свой модификатор Обаяния (если он положительный), и причиняет по 1 дополнительному пункту вреда, за каждый уровень опыта. К примеру, паладин 13-го уровня, вооружённый длинным мечом, причинит 1d8+13 пунктов вреда, плюс дополнительные повреждения за счёт высокой Силы или магических эффектов оружия. Если паладин случайно поразил не злое существо, поражение не возымело эффекта, но для этого дня он использовано. Поражение зла сверхприродная способность.

Излечение Болезни: Начиная с третьего уровня, паладин способен лечить заболевания один раз в неделю, эффект подобен заклинанию *снятие болезни*. Развиваясь в уровнях, он способен применять эту способность чаще (два раза в неделю на 6-м уровне, три раз в неделю на 9-м уровне и т.д.). Излечение болезни, для паладинов магическая способность.

Изгнание Нежити: Когда паладин достигает третьего уровня, он получает сверхприродную способность – изгнание нежити. Он способен применять это способность три раза в день плюс модификатор Обаяния. Эффективность изгнание нежити паладина на два уровня ниже жреца. (Смотри Изгнание и Подчинение Нежити, стр. 150).

Сверх Изгнание: В качестве отличительной черты, паладин способен приобретать Сверх Изгнание. Эта черта позволяет паладину на четыре раза больше в день, чем обычно, изгонять нежить. Эту черту, паладин способен брать несколько раз, получая каждый раз, по четыре дополнительных попытки изгнания.

Заклинания: С 4-го уровня, паладин получает способность активировать небольшое количество жреческих заклинаний. Для активации заклинания, паладин должен иметь показатель Мудрости 10+уровень заклинания, поэтому паладин с Мудростью 10 и ниже, не способен применять заклинания. Бонусные заклинания паладина базируются на Мудрости, а Класс Сложности спас-бросков против заклинаний паладина рассчитывается по формуле 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости. Когда у паладина отмечено 0 заклинаний на данном уровне, как ноль заклинаний 1-го уровня, у паладина 4-го уровня, это означает, что паладин способен применять лишь бонусные заклинания (как в Таблице 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания стр. 8). Паладин без бонусных заклинаний для этого уровня, не может вообще активировать заклинания данного уровня. Список заклинаний паладина приведён на странице 182. Паладин имеет доступ к любому заклинанию из этого списка, и может свободно выбирать заготавливаемые заклинания, как и жрец. Приготовление и активация заклинаний паладином, происходит точно в том же порядке, что и у жреца (хотя паладин не

способен применять мгновенное заклинание, вставляя заклинание *лечение*, вместо заготовленного).

До третьего уровня, паладин не обладает уровнем заклинателя. С 4-го, его уровень заклинателя, равен одной второй его текущего уровня класса.

Необычный Скакун: Достигнув 5-го или выше уровня, паладин способен призвать к себе необычно сильного, разумного и послушного скакуна, который будет вместе с ним следовать в его крестовом походе против зла (смотри боковую сноску Скакуны Паладинов). Обычно в роли скакуна выступает тяжёлая боевая лошадь (для паладина Среднего размера), или боевое пони (для паладина Маленького размера).

Если случится так, что скакун паладина погибнет, то паладин способен призвать к себе нового скакуна, на по прошествии одного года и одного дня после гибели предыдущего. Новый скакун получает все способности, в соответствии с уровнем паладина.

Кодекс Поведения: Паладин обязан следовать законно доброму мировоззрению, и если он когда-либо, по своей воли совершит злое деяние, он утратит все свои классовые способности. В дополнение, кодекс паладина, обязывает его уважать законную власть, действовать с честью (не лгать, не обманывать, не применять яды и т.д.), помогать тем, кто нуждается в помощи (если только помощь не применяется для содействия злему или хаотичному началу), и несения наказания тем, кто обижает или угрожает невинным или беззащитным.

Сторонники: Хотя паладин может странствовать с любыми добрыми, или нейтральными персонажами, он никогда не сознательно, не вступит в союз со злыми персонажами. Паладин не должен поддерживать отношения с любым человеком, который постоянно нарушает его моральный кодекс. Паладин способен нанимать, или брать себе последователей или учеников законно доброго мировоззрения.

Уход в отставку. Более не паладин

Паладин перестающий быть законно добрым, добровольно совершающий злые деяния, или постоянно нарушающий кодекс поведения, утрачивает все свои особые способности и заклинания, включая службу своего паладинского скакуна. Он не может далее развиваться в уровнях паладина. Он восстановит свои способности, если примет раскаяние и искупит свои грехи (смотри описание заклинания *искупление*, на стр. 2 __), если это возможно.

Как и персонажи других классов, паладин способен быть мультиклассовым персонажем, но паладины сталкиваются со строгими ограничениями. Паладин, приобретший новый класс или (будучи уже мультиклассовым) поднял свой предыдущий класс, а не новый, паладина, больше никогда не будет способным развиваться в классе паладина, хотя и сохранит все свои способности паладина. Путь паладина требует от него непоколебимого сердца. Если вы избрали путь паладина, вы должны отречься от всех остальных занятий. Если же вы хоть раз свернули с пути, назад дороги нет.

Начальный Комплект Человека

Паладина

Доспех: Чешуйчатая кольчуга +4 КД, большой деревянный щит +2 КД, штраф проверки из-за доспехов -6, скорость 9м., вес 18,1 кг.

Оружие: Длинный меч (1d8, критич. 19-20x2, 1,8 кг., Средний, Рубящий)

Короткий Лук (1d6, критич x3, 18м, 0,9 кг., Средний, Колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Допехи
Взбирание (ск)	2	Сила	-6
Дипломатия	4	Обн	
Езда Верхов	4	Ловк	
Лечение	4	Мудр	
Отслеживание (ск)	2	Мудр	
Поиск (ск)	2	Интел	
Прислушивание (ск)	2	Мудр	

Отличительная черта: Улучшенное Обращение с Оружием (длинный меч).

Бонусная Черта: Улучшенная Инициатива

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Лампа с козырьком, и три порции(3 по 0,5 литра) масла. Колчан с 20 стрелами. Священный деревянный символ: кулак Хайрониуса, бога отваги.

Золото: 6d4 зм.

Альтернативный Начальный Комплект

Любой кроме человека.

Раса: Дварф, эльф, поль-эльф, полу-орк

Доспех: Скорость 4,5м. (только дварф)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Бонусная черта: Нет

Альтернативный Начальный Комплект

Любой кроме человека.

Раса: Гном или халфлинг

Доспех: Скорость 4,5м.

Оружие: Короткий меч (1d6, крит. 19-20/x2, 1,4 кг., Маленький, Коллющее), вместо длинного меча.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Отличительная черта: Улучшенное обращение с оружием (короткий меч), вместо (длинный меч)

Бонусная черта: Нет

Золото: 8d4 зм.

РЕЙНДЖЕР

Лес — приходится домом для жестоких и хитрых существ, таких как, кровожадные сово-медведи, или злобные сместители. Но более хитрым и сильным за эти существа, является рейнджер, опытный охотник и следопыт. Он знает лес как свой родной дом (по правде, он и является домом для рейнджера), а также владеет информацией о всех уязвимых местах своей добычи.

Приключения: Рейнджеры, очень часто выполняют роль защитников, помогая тем кто живет, или путешествует через леса. Помимо этого, они очень часто испытывают неприязнь к определённым видам существ, и

стараятся их найти и уничтожить. В путь приключений, рейнджеры отправляются по тем же причинам, что и воины.

Характеристика: Рейнджеры опытные во владении всех простых и военных видах оружия. Его навыки, позволяют ему выжить в дикой природе, выследить свою добычу, и избежать обнаружения. Они также владеют информацией, о специфических видах существ. Эти знания дают им больше возможности, для выслеживания и уничтожения своих врагов. И, наконец, опытный рейнджер, настолько связан с природой, что практически подпитывается силой природы для применения божественных заклинаний, наподобие друидов.

Очень часто, рядом с опытным рейнджером, можно встретить одного или более, животного-спутника, помогающего рейнджеру, благодаря действию заклинания *дружба с животным*.

Мировоззрение: Большинство из рейнджеров добрые, и стараются защищать свои дикие просторы. В этой роли, рейнджер разыскивает, и уничтожает всех тех, кто угрожает дикой природе. Добрые рейнджеры защищают также, тех кто путешествует по диким просторам, выполняя роль проводников, или незримых стражей. Практически все рейнджеры, хаотичны в своём мировоззрении, предпочитают следовать волнам течений дикой природы, или велению своих собственных сердец, вместо строгих правил. Злые рейнджеры, встречаемые очень редко, внушают страх в сердца многих существ. Они получают удовольствие в безрассудной грубости природы, ища путь, к подражанию её самых ужасных хищников. Они также как и добрые рейнджеры, получают доступ к заклинаниям, так как сама по себе природа, безразлична как к добру, так и ко злу.

Религия: Хотя рейнджеры получают свои заклинания благодаря силе природы, как и любой другой персонаж, они способны поклоняться своему избранному богу. Наиболее популярными среди них богами, являются Эхлонна, богиня лесов, и Обад-Хай бог природы, хотя некоторые рейнджеры предпочитают поклоняться более воинственным богам.

Предпосылки: Некоторые рейнджеры, получают свои знания, благодаря тренировкам в специальных военных подразделениях, но большинство, познают свои знания благодаря уединённым учителям, воспитывающих их как своих учеников и помощников.



ТАБЛИЦА 3-17: РЕЙНДЖЕР

Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр. Стойк.	Сп-бр. Рефл.	Сп-бр. Воли	Особое	Заклинаний в День			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	Чтение следов, 1-й избранный враг	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0		—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1		—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+1		0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+1	2-й избранный враг	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+2		1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+3		1	0	—	—
10	+10/+5	+7	+3	+3	3-й избранный враг	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4		1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	4-й избранный враг	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	5-й избранный враг	3	3	3	3

Рейнджеры таких учителей, считают себя как последователи, или стараются достичь звания «лучший ученик», и стать достойным продолжателем славы своего учителя.

Расы: Наиболее частыми рейнджерами, становятся эльфы. Леса являются их домом, и они обладают грациозностью, к бесшумному, скрытному передвижению. Полу-эльфы, ощущающие свою связь с лесом, благодаря эльфийской крови их родителя, также весьма часто избирают путь эльфа. Нередко, рейнджера можно встретить среди людей, они весьма адаптивны, чтобы изучить образ жизни среди лесов, даже если вначале им это было не свойственно.

Дварфы рейнджеры очень редки, хотя и весьма эффективны. Но, вместо, жизни в диких лесных владениях, они предпочитают жить в своих бесконечных пещерах под землёй «родном доме». Там, они могут выслеживать и уничтожать врагов карликов, с безжалостной аккуратностью, за которую они известны. Рейнджеров дварфов, иногда ещё называют «исследователи пещер». Рейнджеры халфлинги – легендарны, так как возможно вы слышали о таких, но практически никто, никогда не встречал рейнджера из этой расы.

Среди диких гуманоидов, только лишь гноллы обычно становятся рейнджерами, применяя свои навыки для коварного, пронырливого выслеживания своих жертв.

Отношения с Другими Классами: Рейнджеры хорошо срабатываются с друидами, а также в некоторой мере с варварами. Известно, что они вступают в небольшие пререкания с паладинами, в большинстве случаев, из-за их разногласия в их целях жизни, тактиках, подходах, философии и этике. Так как рейнджеры, не ищут поддержки или дружбы у других людей, они весьма быстро находят общий язык с личностями непохожими на остальных, такими как, зачитанные маги, или поучающие жрецы. Их мало раздражает, отличие других, каждый имеет право, быть своеобразным.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У рейнджеров следующие игровые способности.

Параметры: Для рейнджеров, немаловажным параметром является Ловкость, так как они предпочитают носить лёгкие доспехи, и потому что несколько навыков рейнджеров основаны на Ловкости. Сила также занимает не последнее место, так как, очень часто рейнджеры принимают непосредственное участие в бою. Несколько навыков рейнджера базируются на Мудрости, показатель 14 и выше, необходим для разрешения рейнджеру, активирования самых мощных его заклинаний. Показатель Мудрости 11 или выше необходим для того, чтобы рейнджер вообще имел доступ к заклинаниям.

Мировоззрение: Любое

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Навыки Класса

Навыками класса рейнджера являются (и их ключевой параметр): Бесшумное Передвижение (Ловк), Взираще (Сила), Езда Верхом (Ловк), Знание (природа) (Интел), Знание Дикой Природы (Мудр), Использование Верёвки (Ловк) Концентрация (Тело), Лечение (Мудр), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Поиск (Интел), Приручение Животных (Обн), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр), Прыжки (Сила), Ремесло (Интел), Скрытность (Ловк), Чувство Направления (Мудр) и Эмпатия Животных (Обн, эксклюзивный навык). Смотри Глава 4: Навыки, для ознакомления с описанием навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (4 +Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 4 + Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующие, является классовыми чертами рейнджера.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Рейнджеры опыты со всеми видами простого и военного оружия, лёгкими, средними видами доспехов, и щитами. Примите ко вниманию, штрафы из-за доспехов, чем тяжелее, тем выше, применяются к навыкам Баланс, Бесшумное Передвижение, Взираще, Искусство Побега, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность,

Чистка Карманов. Навык Плавание, получает штраф –1 за каждые 2,2кг. переносимого снаряжения. Если рейнджер одет в легкий доспех, или без доспехов, он способен сражаться, удерживая оружие в каждой руке, так будто он обладает отличительными чертами Равнорукость и Сражение с оружием в каждой руке. Но, он утрачивает все эти бонусы, если надевает средние или тяжёлые доспехи, или применяя двулезвенное оружие (такое как двойной меч).

Заклинания: Начиная с 4-го уровня, рейнджер получает доступ к активации небольшого количества божественных заклинаний. Для применения заклинания, показатель Мудрости рейнджера, должен быть как минимум 10+уровень заклинания, поэтому рейнджер с Мудростью 10 и ниже, не может активировать заклинания. Бонусные заклинания рейнджера базируются на Мудрости, а Класс Сложности спас-бросков против заклинаний рейнджера рассчитывается по формуле 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости. Когда у рейнджера отмечено 0 заклинаний на данном уровне, как 0 1-го уровня, у рейнджера 4-го уровня, это означает, что рейнджер способен применять лишь бонусные заклинания (как в Таблице 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинание стр. 8). Рейнджер без бонусных заклинаний для этого уровня, не может вообще активировать заклинания данного уровня. Список заклинаний рейнджера приведён на странице 183. Рейнджер имеет доступ к любому заклинанию из этого списка, и может свободно выбирать заготавливаемые заклинания, как и жрец. Приготовление и активация заклинаний палдином, происходит точно в том же порядке, что и у жреца (хотя паладин не способен применять мгновенное заклинание, вставляя заклинание *лечение* или *поражение*, вместо заготовленного).

До третьего уровня, рейнджер не обладает уровнем заклинателя. С 4-го, его уровень заклинателя, равен одной второй его текущего уровня класса.

Чтение следов: В качестве бонусной черты, рейнджер получает Чтение Следов (стр. 92).

Избранный Враг: На первом уровне, рейнджер способен выбрать для себя в качестве избранного врага некоторый тип существ (драконы, великаны, гоблиноиды, нежить и т.д.). (Свою расу в качестве избранного врага, рейнджер способен выбрать лишь в том случае, если он злой по своему мировоззрению). Благодаря своим тщательным тренировкам, и изучению своих врагов сражаясь с ними, рейнджер получает +1 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства Мотива, Отслеживания и Знания Дикой Природы, применяя эти навыки в ситуациях с избранным типом существ. Также, он получает такой же бонус к броскам повреждения против этих существ, а также бонус повреждения из стрелкового оружия, но если только существа в пределах 9-ти метров от рейнджера (за пределами этого диапазона, рейнджер не способен столь метко попасть во врага). Этот бонус не распространяется на существ, иммунных к критическим попаданиям.

На 5-м уровне, и на каждых последующих 5-ти уровнях далее (10-м, 15-м, и 20-м уровнях), рейнджер может определить себе нового избранного врага, бонус +1 применяется к каждому новому избранному врагу, а против предыдущего, он повышается на один. К примеру, у рейнджера 15-го уровня четыре избранных врага, с бонусами +4, +3, +2, и +1 соответственно.

Таблица 3-18: Избранные Враги Рейнджера, приводит список возможных категорий избранных врагов для рейнджера.

ТАБЛИЦА 3–18: ИЗБРАННЫЕ ВРАГИ РЕЙНДЖЕРА

Тип	Примеры
Великаны	Огры
Внешний (тип)	*
Гуманоиды(тип)	*
Драконы	Чёрные Драконы
Животные	Медведи
Звери	Сово-медведи
Магические звери	Дисплейсер (Сместитель)
Механизмы	Големы
Насекомое	Гигантские пауки
Необычные	Бихолдеры
Нежить	Зомби
Перевертни	Вервольфы
Растения	Крушающий холм
Слизи	Желатиновый куб
Фэй/Феи	Дриады
Элементалы	Ксорны

Рейнджеры не могут избрать для себя тип «гуманоид» или «внешний», в качестве избранного врага, он обязан избрать сугубо определённый тип гуманоидов (такие как: гоблиноид, люди, рептилиевидный гуманоид), или внешних (таких как дьяволы, эфриты, или слаады). Смотри *Справочник Монстров* для большей информации о типах существ. Если он злой, рейнджер способен в качестве избранного врага, взять свою расу.

Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке: Рейнджер с базовым бонусом атаки +9, может взять себе отличительную черту Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке (см. стр. 92), даже если он не отвечает необходимым условиям этой черты. Для использования этого преимущества, рейнджер обязан быть без доспехов, или одет в легкие доспехи.

Начальный Комплект Эльфа Рейнджера

Доспех: Кожаный выдубленный доспех +3 КД, штраф проверки из-за доспехов -1, скорость 9м., вес 9,0 кг.

Оружие: Длинный меч (1d8, критич. 19-20х2, 1,8 кг., Средний, Рубящее)

Короткий Меч, не основная рука (1d6, критич 19-20х2, 1,4 кг., Маленький, Коллющее)

К вниманию: Нанося удары обеими мечами, к каждой атаке, рейнджер переносит штраф в -2. Если у рейнджера есть бонус Силы, добавляйте лишь его половину, к повреждению коротким мечом, находящегося в не основной руке рейнджера.

Длинный Лук: (1d8, критич. х3, 30м., 1,4 кг., Большой, Коллющее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Навыки	Ранги	Пар-тр.	Доспех
Бесшумное	4	Мудр	-1
Передвижение			
Знание Дикой Природы	4	Мудр	
Лечение	4	Мудр	
Отслеживание	4	Мудр	
Поиск	4	Интел	
Прислушивание	4	Мудр	
Скрытность	4	Ловк	-1
Чувство Направления	4	Мудр	
Эмпатия Животных	4	Обн	

Отличительная черта: Прицельный Выстрел.

Избранный Враг: Магические Звери.

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Три факела. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 2d4 зм.



Альтернативный Начальный Комплект

Любой кроме эльфа.

Раса: Дварф, поль-эльф, полу-орк, человек

Доспех: Скорость 6,0м. (только дварф)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 5+модификатор Интеллекта (только человек).

Бонусная черта: Усиление Навыка (Знание Дикой Природы или иной) (только человек).

Альтернативный Начальный Комплект

Любой кроме эльфа.

Раса: Гном или халфлинг

Доспех: Скорость 6,0м.

Хэниэт

Оружие: Вместо длинного меча, короткого меча и длинного лука.

Короткий меч (1d6, крит. 19-20/х2,

1,4 кг., Маленький, Коллющее).

Кинжал, не основная рука (1d4, критич. 19-20/х2, 3,0м., 0,45 кг, Крошечный, Коллющее).

К вниманию: Нанося удары обеими мечами, к каждой атаке, рейнджер переносит штраф в -2.

Короткий Лук (1d6, х3, 18м. 0,9кг, Средний, Коллющее).

Избранный Враг: Рептилиевидные гуманоиды, вместо магических зверей (только гномы).

Золото: 5d4х5 зм.

ЧАРОДЕЙ

Чародеи создают магию, как поэты творят свои стихи; с врождённым талантом, отполированным практикой. У них нет книг, наставников, теорий – они просто берут силу, и направляют её в нужную им сторону.

Некоторые чародеи, поговаривают, что в их венах течёт кровь драконов. Возможно это и правда, ведь не секрет, что некоторые могущественные драконы способны принимать человеческий облик, и даже заводить себе среди гуманоидов возлюбленных, и тяжело доказать, нет ли у этого чародея в предках дракона. У чародеев очень часто выдающаяся внешность, нередко с примесью какой-то экзотики, указывающей на их необычное происхождение. Но всё же, разговоры о том, что чародеи являются частично драконами, преувеличены самим чародеями, или завистливыми слухами тех, кому не досталась одарённость чародеев.

Приключения: Наиболее обычно, чародей отправляется в дорогу авантюру, чтобы усилить свои способности. Лишь постоянно применяя, он способен расширить свои ограничения.

Заклинания Волшебников и Доспехи

Маги и чародеи, не знают как эффективно носить доспехи. В любом случае, они могут надеть любые доспехи (хотя они в них будут выглядеть смешными), а также могут научиться их использовать с помощью тренировок в соответствующих типах доспехов (Черты Квалификации различных Доспехов – лёгких, средних и тяжёлых, а также черту Квалификации в Щитах), возможно добавление мультиклассов даст им возможность использования доспехов (смотри Мультиклассовые Персонажи, позже в этой главе). Но, барды, к примеру владеют знаниями о применении лёгких и средних типов доспехов. Однако, они также не знают о специфике использования тяжёлых доспехов, и обязаны её изучить, если захотят носить тяжёлый тип доспехов, или добавить себе второй класс (такой, как воин), который имеет в своих особенностях знание Квалификации в тяжёлых типах доспехов. И если, маг, бард или чародей владеют знаниями о использовании доспехов, они всё равно принимают

негативное влияние от доспехов при активации своих заклинаний (Смотри Заклинания Магов, стр 166). Доспехи ограничивают сложные телодвижения, необходимые при активации заклинаний с соматическим компонентом (у большинства заклинаний). Чтобы найти шанс провала заклинания для мага, барда или чародея одетого в какой-то тип доспехов, сверяйтесь с Таблицей 7-5: Доспехи, стр. 113 .

Если же, у заклинания нет соматического компонента, маг способен свободно активировать его, не снимая доспехов. Такие заклинания, заклинатель способен применять, даже будучи связанным, или находящимся в захвате (хотя здесь применяется проверка Концентрации). Также, метамагическая черта, Неподвижное Заклинание, позволяет заклинателю готовить и активировать заклинания на один уровень выше за его стандартный, но без соматического компонента, и в этом случае, не снимать также доспехи не опасаясь провала заклинания. Смотри Главу 5: Отличительные Черты, для большей информации о метамагических чертах.

ТАБЛИЦА 3-19: ЧАРОДЕЙ

Уровень	Бонус Атаки	Сп-бр. Стойк.	Сп-бр. Рефл.	Сп-бр. Воли	Особое	Заклинаний в День									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Призыв талисмана	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Сила чародея, наполовину врожденная, наполовину составляющая его душу. Развитие своей силы, является основной целью большинства чародеев, вне зависимости от того, в каких направлениях они её применяют.

Некоторые добрые чародеи ведомы жадной самоутверждения. Отмеченные своей силой, выделяющиеся от остальных, они стараются завоевать свое место в обществе, и самоутвердятся. Однако, злые чародеи, также ощущающие себе непохожими на остальных – остаются в стороне, и смотрят на всех с высоко. Они смотрят на приключения, как способ приобретения силы над теми, кто раньше смотрел на них свысока.

Характеристика: Чародеи применяют свои заклинания благодаря врожденной силе, а не через длительные, упорные тренировки. Их магия более интуитивна, а не логична. Они знают меньше заклинаний чем маги, позже получают доступ к мощным заклинаниям чем их собратья по магии, но они способны значительно чаще активировать заклинания, и им не нужно выбирать и подготавливать их наперед. Также, чародеи не способны специализироваться в определенных школах, в отличие от магов.

Так как чародеи приобретают свои силы без затраты многих лет кропотливого изучения, в отличие от магов, у них больше времени на изучение боевых навыков. Чародеи квалифицированы со всеми видами простого оружия.

Мировоззрение: Для чародея, магия – интуитивное искусство, а не наука. В их классе превалирует свобода, хаос, дух созидания, над дисциплинированным разумом, именно поэтому, большинство чародеев склонны быть хаотичными в своём мировоззрении. **Религия:** Одни чародеи поклоняются Боккобу, богу магии, в то время как другие почитают Вии Джасу, богиню магии смерти. Однако большинство чародеев, поклоняются всевозможным богам, или же вообще никаким (волшебники как правило, перенимают поклонение Боккобу или Вии Джасе, через своих наставников, а большинство чародеев самоучки, не имеющие учителя, прививающего им какую-то религию).

Предпосылки: Первые свои силы, чародей приобретает при достижении половой зрелости. Их первые заклинания несовершенно, спонтанные, не контролируемые, а иногда опасные. В доме с начинающим чародеем, происходят непонятные звуки, вспышки света, создавая впечатление, что дом населён призраками. В какое-то время, молодой чародей осознает, что он обладает какой-то внутренней силой. С этого момента он начинает практиковать, и усиливать свои способности.

Изредка, чародею улыбается удача, и судьба его сводит с более зрелым, опытным чародеем, помогающим ему осознать и правильно применять свои новые силы. Но куда более чаще,

ТАБЛИЦА 3-20: ЗНАЕМЫЕ ЧАРОДЕЕМ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень	Количество Знаемых Заклинаний									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

молодые чародеи остаются сами по себе, их прежние друзья боятся их изменений, а родные и близкие не понимают. У чародеев нет чувства единения группы. В отличие от магов, они слишком мало получают обмениваясь знаниями, и по этому не чувствуют особой привязанности к совместной работе.

Расы: Большинство чародеев становятся люди или полу-эльфы. Однако, врожденный талант чародейства, непредсказуем, и способен проявиться в любом представителе распространенной расы.

Заклинатели из варварских земель, тесно связанные с магией, чаще всего бывают чародеями, а не магами. Наиболее чаще, среди таких рас, чародеи встречаются в сообществах koboldов. Они страстно, хотя и невнятно, пытаются доказать свою теорию «крови драконов».

Отношения с другими Классами: Чародеи наиболее часто уживаются с «самостоятельными» классами, такими как друиды и воры. Иногда они считают, что они находятся в некотором преимуществе перед более дисциплинированными классами, такими как паладины или монахи. Так, как они используют те же заклинания что и маги, но активируют их немного другим способом, они испытывают к классу магов некоторый дух конкуренции.

Обладающие некоторым духом присутствия силы, позволяющей им оказывать большее влияние на людей, часто они выступают «лицом» команды искателей приключений, ведя переговоры, сделки и беседы за остальных членов команды.

Заклинания чародея, очень часто помогают ему оказать дополнительное влияние на других, или в получении необходимой информации, делая из него великолепного дипломата или шпиона в команде.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У чародеев следующие игровые способности.

Параметры: Обаяние определяет, то насколько мощные заклинания, способен активировать чародей, а также их количество в день, и насколько сложно устоять перед этими заклинаниями. Для активации заклинания, чародей должен обладать Обаянием как минимум 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания, которыми может обладать чародей, связаны с Обаянием. Класс Сложности спас-бросков против заклинания чародея, рассчитывается по формуле: 10+уровень заклинания+модификатор Обаяния чародея. Как и маг, чародей получает некоторые преимущества, имея высокие показатели Ловкости и Телосложения.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Навыки Класса

Навыками класса чародея являются (и их ключевой параметр): Алхимия (Интл), Знание (магия), Искусство Магии (Интл), Концентрация (Тело), Магическое Слежение (Интл, эксклюзивный навык), Профессия (Мудр), Ремесло (Интл). Смотри Глава 4: Навыки, с ознакомлением описания навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2 +Модификатор Интеллекта) x4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 2 + Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Всё нижеследующее, является классовыми чертами чародея.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Чародеи знакомы со всеми видами простого оружия. Они не опыты в обращении с любыми видами доспехов или щитов. Любой тип доспехов, влияет на телодвижения, что может привести к провалу заклинаний (в том случае, если у заклинания есть соматический компонент). Примите ко вниманию, штрафы из-за доспехов, чем тяжелее, тем выше, применяются к навыкам Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побег, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность, Чистка Карманов. Навык Плавание, получает штраф -1 за каждые 2,2кг. переносимого снаряжения.

Заклинания: Чародей активирует магические заклинания, подобные тем, что применяют маги. Выбор заклинаний чародея строго ограничен. Ваш персонаж чародей, начинает с четырьмя заклинаниями 0-го уровня (также называемыми кантрипами) и двумя заклинаниями 1-го уровня, выбор заклинаний зависит от вас. На каждом уровне, чародей приобретает одно или более новых заклинаний, как отмечено в Таблице 3-20: Чародей, Количество Знаемых Заклинаний. (К вниманию: Число заклинаний, которые может знать чародей, не попадают под влияние бонуса Обаяния (если таковой есть); число в Таблице 3-20, строго фиксированное). Эти заклинания могут быть из списков заклинаний чародея и мага (стр. 183), или же, это могут быть не стандартные заклинания, которые чародей познал в результате каких-то изучений. К примеру, чародей со свитком или магической книгой, в которых присутствует необычное магическое заклинание (которого нет в списке чародея) может быть взято как новое, при достижении персонажем нового уровня, учитывается, что заклинание соответствующего уровня магии. В любом случае, чародей не способен изучить заклинания более быстрым способом, чем это обозначено. Это просто позволяет чародею приобретать новые заклинания, отсутствующие в списке заклинаний чародея и мага.

Чародей ограничен в активации своих заклинаний каждого уровня в день, но, зато ему не приходится подготавливать свои заклинания. Число заклинаний, которые он способен применить в день, повышено за счёт бонусных (если есть). В качестве примера приведём Хэннета, чародея первого уровня, который

способен с активировать четыре раз в день заклинания 1-го уровня – 3, за счёт того, что он персонаж 1-го уровня (смотри Таблицу 3-19: Чародей), плюс одно благодаря высокому показателю Обаяния. Однако он знает лишь два заклинания 1-го уровня: *магическая стрела* и *сон* (см. Таблица 3-20: Знаемые Чародем Заклинания). В любой день, он способен с активировать четыре раза *магическую стрелу*, или четыре раза *сон*, или любую комбинацию из этих двух заклинаний, но не более, четырёх раз в день. Ему не нужно думать наперёд, какие заклинания ему необходимо заучить.

Чародей способен использовать свой слот для более высоко-уровневого заклинания, чтобы с активировать заклинание низкого уровня. Пример: Если чародей 8-го уровня, использовал в один день все свои заклинания из слотов 3-го уровня, но хочет с активировать ещё одно заклинание третьего уровня, он может использовать его за счёт своего слота в заклинаниях 4-го уровня. Заклинание всё равно принимается за свой текущий уровень, а не за заклинание уровня слота.

Для изучения, или применения заклинания, показатель Обаяния чародея должен быть как минимум 10+уровень заклинания. Класс Сложности спас-бросков против заклинания чародея, рассчитывается по формуле: 10+уровень заклинания+модификатор Обаяния чародея.

Талисман: Чародей способен призывать талисмана. Этот процесс точно такой же, как и у мага (смотри описание на стр. 42) Талисман – магическая, необычно сильная и интеллектуальная версия маленького животного (смотри на странице 42). Оно является магическим зверем, а не животным. Существо выполняет роль спутника и слуги.

Начальный Комплект Человека Чародея

Доспех: Нет, скорость 9м.,

Оружие: Короткое копьё (1d6, критич. 18-20/x2, 1,4 кг., Большое, Колющее)

Легкий Арбалет: (1d8, критич. 19-20/x2, 24м., 2,7 кг., Средний, Колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр.	Доспех
Бесшумное	2	Ловк	0
Передвижение(ск)			
Дипломатия (ск)	2	Обн	
Знание (магия)	4	Интл	
Искусство Магии	4	Интл	
Концентрация	4	Тело	
Сбор Информации (ск)	2	Обн	
Скрытность (ск)	2	Ловк	0

Отличительная черта: Прочность.

Бонусная Черта: Усиление Навыка (Искусство Магии или другой навык)

Арсенал Заклинаний: Заклинания 0-го уровня:

определение магии, призрачный звук, свет, чтение магии.

Заклинания 1-го уровня: *магическая стрела, сон.*

Снаряжение: Водостойчивый рюкзак, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Воровской набор. Лампа с козырьком, и три порции(3 по 0,5 литра) масла. Мешочек для компонентов заклинаний. Колчан с 10 арбалетными стрелами.

Золото: 3d4 зм.

Альтернативный Начальный Комплект

Любой кроме человека

Раса: Дварф, поль-эльф, полу-орк, эльф.

Доспех: Скорость 6,0м. (только дварф)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта

Бонусная черта: Нет

Альтернативный Начальный Комплект

Любой кроме человека

Раса: Гном или халфлинг

Доспех: Скорость 6,0м.

Оружие: Утренняя Звезда (1d8, критич. x2, 3,6 кг., Средняя, Дробящее и Колющее) вместо короткого копьё.

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта

Бонусная черта: Нет

Золото: 1d4 зм.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Продвигаясь в уровнях, персонаж может добавлять себе новые уровни. Параметры класса, из различных классов персонажа совокупные, и определяют суммарные показатели параметров мультиклассового персонажа. Мультиклассовость улучшает многосторонность персонажа, но ценой ухудшения сосредоточивания на одном классе.

КАК ДЕЙСТВУЕТ МУЛЬТИКЛАССОВЫСТЬ

Достигнув 4-го уровня, вор Лидда принимает решение расширить свой ассортимент возможностей изучая волшебное искусство. Она находит наставника согласно дать ей основы учений магов, она также проводила много времени наблюдая за действиями Мйали, волшебницы из её группы, когда та подготавливала свои заклинания каждое утро. И когда Лидда набрала 10,000 Оп, она перешла на 5-й уровень. Но вместо того, чтобы стать вором 5-го уровня, она становится вором 4-го/магом 1-го уровней. Теперь, вместо выгод получаемых при получении нового уровня по вору, она получает выгоды за 1-й уровень в классе мага. Она бросает Кубик Хит-Поинтов мага (d4), получает +2 к спас-броскам Воли, и 4 пункта навыков (2 за

уровень мага, и +2 за бонус параметра Интеллекта 14) распределяемые как у волшебника. Эти преимущества добавляются уже к имеющимся показателям по классу вора. Её базовый бонус атаки, спас-броски Рефлекса и Стойкости не повышаются, так как их показатели для мага 1-го уровня равны 0, она получает начальную книгу заклинаний мага 1-го уровня, и возможность активации заклинаний. Однако, её воровские навыки и способность коварной атаки не повышается. Она может потратить свои 4 пункта навыков на воровские навыки, но, в данном случае, они будут приниматься как смежные с классом, и поэтому эти пункты навыков, поднимут воровской навык лишь на пол-ранга.

Достигнув 15,000 Оп, она становится персонажем 6-го уровня. И она решает продолжать путь мага, поэтому она вновь повышает свой уровень в маге, а не в воре. И она вновь получает преимущества по классу мага, а не вора. Как маг 2-го уровня, она бросает новый Кубик Хит-Поинтов (d4), её базовая атака и спас-бросок Воли повышаются на +1, она получает 4 пункта навыков, и может дополнительно подготавливать по одному заклинанию в день из 0-го уровня и 1-го. (в соответствии с Таблицей 3-11: Маг).

Помимо этого, как персонаж 6-го уровня в целом, она получает новую отличительную черту (как в Таблице 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта).

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ В ШКОЛАХ

Школой является одна из восьми следующих групп заклинаний, каждая разделённая по определенной основе, например иллюзия или некромантия. Маг способен специализироваться в одной из школ магии (смотри ниже). Специализация позволяет магу активировать дополнительные заклинания из своей избранной школы, но запрещает применение заклинаний из одной или нескольких других школ. По сути, маг получает исключительное мастерство в одной школе, отрицая изучение других школ.

Чем более сложная школа для специалиста, тем больше времени он должен уделять для её обучения. Некоторые школы могут потребовать от мага отказ лишь от одной школы, а другие потребуют отказ от двух, трёх школ магии сразу. Маг-специалист, не может применять заклинания из запретных школ, даже путём активации заклинаний этих школ со свитков или волшебных палочек. Волшебник должен определиться с выбором специализации школы только на 1-м уровне. Позже, выбранную специализацию изменить нельзя. Специалист способен приготавливать одно дополнительное заклинание (из избранной школы специализации) на уровень магии в день. Специалист получает +2 бонус к проверкам Искусства Магии при изучении заклинаний из избранной школы (смотри Добавление Заклинаний в Книгу Заклинаний Мага стр. 167).

Восемь школ волшебной магии представлены здесь: Отказа, Колдовства, Воровбы, Очарования, Заклятия, Иллюзии, Некромантии и Трансмутации. Заклинания, не попадающие ни в одну из этих групп, называются универсальными заклинаниями.

Отказа: Защищающие, блокирующие и отражающие заклинания. Специалиста этой школы называют Отказником. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать запрещённую(ые) школу(ы) из следующего выбора: (1) или Колдовство, Иллюзия, Трансмутация, Очарование или Заклятие; или (2) и Воровбу и Некромантию.

Колдовства: Заклинание призывающие существ или материалы к заклинателю. Специалиста этой школы называют Колдуном. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать запрещённую(ые) школу(ы) из следующего выбора: (1) Заклятие; (2) любые две из этих трёх школ Отказ, Очарование и Иллюзия; (3) Трансмутация; или (4) любые три школы на свой выбор.

Воровбы: Заклинание показывающие информацию. Специалиста из этой школы называют Предсказатель. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать одну любую запрещённую школу на свой выбор.

Очарования: Заклинания наделяющие реципиента какой-то способностью, или дающие заклинателю какую-то силу над другим существом. Специалиста из этой школы называют Завораживатель. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать запрещённую(ые) школу(ы) из следующего выбора: (1) или Отказ, Колдовство, Заклятие, Иллюзия или Трансмутация; или (2) и Воровбу и Некромантию.

Заклятия: Заклинания манипулирующие энергией, или создающие что-то из ничего. Специалиста из этой школы называют Кудесник. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать запрещённую(ые) школу(ы) из следующего выбора: (1) Колдовство; (2) любые две из этих трёх Отказ, Очарование и Иллюзия; (3) Трансмутация; или (4) три любых школы на свой выбор.

Иллюзии: Заклинания изменяющие собственные восприятия, или создающие фальшивые образы. Специалиста из этой школы называют Иллюзионист. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать запрещённую(ые) школу(ы) из следующего выбора: (1) или Отказ, Колдовство, Очарование, Заклятие или Трансмутация; или (2) и Воровбу и Некромантию.

Некромантии: Заклинания манипулирующие, создающие или уничтожающие жизнь или жизненные силы. Специалиста этой школы называют Некромансер. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать одну любую запрещённую школу на свой выбор.

Трансмутации: Заклинания изменяющие реципиента физически, или изменяющие параметры более искусными способами. Специалиста из этой школы называют Преобразователь. Чтобы стать специалистом этой школы, маг должен выбрать запрещённую(ые) школу(ы) из следующего выбора: (1) Колдовство; (2) Заклятие; (3) любые две из этих трёх школ: Отказ, Очарование и Иллюзия; или (4) любые три школы на свой выбор.

Универсальная: Не школа, но всё же одна из категорий, которые способен изучить маг. Маг не может избрать Универсальную школу как специализацию, а также не может указать её как запрещённую.

Неббин
[гном иллюзионист]



С этого момента Лидда персонаж 6-го уровня: 4-го вор/2-го маг. Она активирует заклинания как 2-го уровня, и применяет коварную атаку как вор 4-го. Её боевые навыки всё же лучше чем у вора 4-го уровня, так как за то время пока она была магом, она узнала кое-что новое о сражениях. (Её базовый бонус атаки поднялся на +1). Её базовый бонус Рефлекса остался прежним +4 (+4 по вору и +0 по магу), лучше всё же чем у мага 6-го уровня, но хуже чем у вора 6-го уровня. Её базовый бонус спас-броска Воли составил +4 (+1 за вора, и +3 за мага), выше, чем у вора 6-го уровня, но хуже чем у мага 6-го уровня. Достигнув нового уровня, Лидда может решить какой класс она повысит в этот раз. Конечно, если она хочет ещё больше разнообразить свои способности, она может взять ещё и третий класс, например, воин.

Особенности Классов и Уровней

Параметрами мультиклассового персонажа является сумма параметров каждого из классов персонажа.

Уровень: «Уровень персонажа» совокупный уровень персонажа. Он определяется с общего количества очков Опыта, и используется для определения количества повышений параметров и отличительных черт, в соответствии с Таблицей 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта. «Уровень Класса» уровень класса персонажа в определённом классе, в соответствии с таблицами для конкретного класса. Уровень одно-классового персонажа равняется его уровню класса.

Кубик Хит-Поинтов: Персонаж от любого класса получает определённый Кубик Хит-Поинтов, полученные хит-поинты прибавляются к уже имеющимся.

Базовый Бонус Атаки: Суммируйте базовые бонусы атаки классов, для получения базовой атаки персонажа. Если персонаж равен +6 или более, персонаж получает вторичные атаки. Базовый бонус атаки можно найти в Таблице 3-1: Базовые Спас-броски и Базовые Бонусы Атак, для определения сколько вторичных атак приобретает персонаж, и какие бонусы. Для примера, 6-го уровня вор/4-го маг будет иметь базовый бонус атаки +6 (+4 за класс вора и +2 за класс мага). Базовый бонус атаки +6, позволяет проведение второй атаки с бонусом +1 (как в Таблице 3-1: +6/+1), даже если в целом бонус вора +4, или +2 мага по отдельности не дают возможности проведения дополнительной атаки.

Монах особый случай, благодаря своим множественным невооружённым атакам, более многочисленным чем его базовый бонус атаки. Для мультиклассового монаха, невооружённые атаки он рассчитывает лишь по уровням монаха (и только), или просчитывает дополнительные атаки из комбинированного базового бонуса атаки, а не совместное количество вооружённых и невооружённых. К примеру, монах 10-го/маг 7-го получает +10 комбинированный бонус атак (+7 за класс монаха, +3 за класс мага). По стандарту, эта даёт ему одну дополнительную атаку с +5 (Таблица 3-1: +10/+5), но вместо этого он может применить две дополнительные невооружённые атаки в соответствии монаху 10-го уровня, +4 и +1 (Таблица 3-15: Монах - +7,+4,+1).

Спас-броски: Базовые спас-броски для каждого класса суммируйте. Вор 7-го/маг 4-го получит +3 к спас-броскам Стойкости (+2 за 7-й уровень вора и +1 за 4-й по магу), +6 к Рефлексу (+5 и +1), и +6 к спас-броскам Воли (+2 и +4).

Навыки: Персонаж сохраняет и получает доступ ко всем доступным навыкам его классов. Для того чтобы просчитать максимальные ранги в одном из классовых навыков, вам необходимо применять формулу: максимальный ранг в навыке класса 3+уровень персонажа. Для вора 7-го/мага 4-го (персонажа 11-го уровня), максимальный ранг по навыкам мага или вора равен 14.

Если навык недоступен классу (в том случае если этот навык эксклюзивен лишь для одного класса мультиклассового персонажа), то уровни другого класса не повышают максимальные ранги этого навыка. К примеру, вор 7-го/маг 4-го будет иметь максимальный ранг в Исполнении Магических Устройств 10, эксклюзивном для вора. Четыре уровня по магу не повышают максимальный ранг по этому навыку. И в то же время 7 рангов в Магическом Слежении, эксклюзивном навыке для магов.

Особенности Класса: Персонаж располагает всеми классовыми особенностями своих классов, а также переносит штрафы всех ограничений которые имеют эти классы. (Исключение: Персонаж берущий себе в мультикласс варвара, не становится безграмотным). Некоторые классовые особенности не совмещаются с навыками или особенностями

других классов. К примеру, хотя вор и квалифицирован в применении лёгкого типа доспехов, вор/маг всё также имеет шанс провала своих волшебных заклинаний, активируя их одетым в доспехах.

В особых случаях, изгнание нежити, у жрецов и опытных паладинов эта та же способность. Если персонаж паладин 3-го и выше уровня, эффективность его изгнания нежити приравнивается его уровень жреца плюс паладина, и минус 2. так паладин 5-го/жрец 4-го уровней изгоняет нежить как жрец 7-го уровня.

В особом случае со сверхъестественным уворачиванием, как опытный варвар, так и опытный вор имеют ту же особенность. Варвар/вор могут выбирать эту особенность из варвара или вора, сравнивая их где она эффективнее.

Отличительные Черты: Мультиклассовые персонажи приобретают новую черту на каждом третьем уровне персонажа, вне зависимости от уровней своих классов (смотри Таблицу 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта).

Повышение Параметра: У мультиклассового персонажа повышение параметра происходит на каждые четыре уровня персонажа, вне зависимости от его уровней класса (смотри Таблицу 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта).

Заклинания: Персонаж получает заклинание в зависимости от своих классов. Так опытный друид/рейнджер может иметь заклинание *защита от элементов*, как по друиду, так и по рейнджеру. Но так как это заклинание зависит от уровня класса заклинателя, игрок должен акцентировать своё внимание по какому классу персонаж приготавливает и активирует заклинание *защита от элементов*, рейнджер или друид.

ДОБАВЛЕНИЕ ВТОРОГО КЛАССА

Когда одно-классовый персонаж получает новый уровень, он может повысить его дальше, или взять новый класс, получая в нём 1-й уровень. МП может ограничивать доступ выбора, в соответствии с совместимостью классов, навыков, опыта и тренировок. К примеру, персонажу необходимо найти учителя, который обучит его основам его нового класса. Помимо этого, МП может потребовать от персонажа, чтобы тот заранее объявил о принятии решения становления мультиклассовым персонажем, чтобы его персонаж «тренировался» прежде чем он совершит продвижение до нового уровня, что бы персонаж смог по-практиковать свои будущие навыки. В этом случае, приобретение мультикласса является результатом предыдущих изучений и тренировок, а не просто внезапным приобретением.

Персонаж получает все базовые бонусы атак и спас-бросков, навыки класса, квалификацию в оружии и доспехах, заклинания и другие особенности для 1-го уровня этого класса, а также соответствующий этому классу Кубик Хит-Поинтов. В дополнение, персонаж получает количество пунктов навыков на уровень, соответствующие этому классу.

Приобретение нового класса, это не то же самое что стартование персонажа в этом классе. Некоторые из преимуществ персонажа первого уровня указывают на его тренировки в молодости, с затрачиванием большого количества времени на тренировки. Приобретая новый класс, персонаж не получает следующие стартовые бонусы, которые получает персонаж начиная карьеру искателя приключений:

- Максимум Хит-Поинтов на первом Кубике Хит-Поинтов.
- Умножение на четыре пунктов навыков.
- Стартовое снаряжение
- Стартовое золото
- Компаньона животного (только друид).

ПРОДВИЖЕНИЕ В УРОВНЕ

Каждый раз, когда мультиклассовый персонаж поднимается в уровне, он может поднять на один, какой-то из своих классов, или взять новый класс, получая в нём 1-й уровень.

Когда мультиклассовый персонаж повышает свой класс на один уровень, все стандартные преимущества, которые получают все персонажи при развитии в уровнях в этом классе: дополнительный Кубик Хит-Поинтов, возможные бонусы по базовой атаке и спас-броскам (в зависимости от класса и нового уровня), возможные классовые особенности (отмечено в классе), новые заклинания и новые пункты навыков.

Пункты навыков используются в соответствии с классом, в котором поднимается мультиклассовый персонаж (смотри Таблицу 4-1: Пункты Навыков на Уровень стр. 61). Навыки

приобретаются в соответствии с доступом к ним поднимаемого класса, сверяйтесь Таблицей 4-2: Навыки.

Правила для ведения игры с персонажами выше 20-го уровня (включая мультиклассовых персонажей выше 20-го уровня), будут рассмотрены в следующей книге (Руководство для Персонажей Эпических Уровней).

Опыт Для Мультиклассовых Персонажей.

Развитие и поддержание навыков и параметров более чем в одном классе весьма обременительно. В зависимости от расы и класса персонажа, он имеет или не имеет штрафов в очках Опыта.

Уравновешенные Уровни: Если у вашего мультиклассового персонажа классы приблизительно на одном уровне (все в пределах одного уровня друг от друга), то он способен поддерживать баланс между своими классами и не переносит штрафов в Опыте. К примеру, маг 4-го/вор 3-го уровней, не переносит штраф в очках опыта, так же как и воин 2-го/маг 2-го/вор 3-го.

Неуравновешенные Уровни: Если разрыв между двумя классами мультиклассового персонажа составляет два и более уровней, нагрузка в развитии и поддержании навыков на различных уровнях имеет свои потери. Ваш мультиклассовый персонаж переносит штраф в 20% опыта, за каждый класс который расположен ниже, более чем на один уровень от более развитого класса. Эти штрафы начинают действовать когда персонаж прибавляет класс, или поднимает класс какого-то уровня слишком высоко. К примеру маг 4-го/вор 3-го уровней не переносит штрафов, в тоже время, как только он поднимет свой уровень по магу до 5-го, он получает штраф в 20%, который будет действовать до тех пор, пока он не уравнивает свои уровни.

Расы и Опыт Мультикласса: Расово желаемый класс (смотри описание каждой расы во Второй Главе: Расы) не рассчитывается как класс, несущий персонажу 20% штрафа. В таких случаях, штраф Опыта рассчитывается, не принимая ко вниманию желаемый класс. К примеру, Бергвин персонаж 11-го уровня, гном (9-го уровня вор/2-го уровня иллюзионист). Он не переносит штрафа в опыте, так как лишь один его класс не желаемый. (Иллюзионист класс желаемый для гномов). Предположим, что достигнув 12-го уровня, он добавляет себе третий класс воина, становясь 9-го вор/2-го иллюзионист/1-го воин. К дальнейшему опыту он переносит штраф в 20% опыта, так как его уровень воина значительно ниже вора. Когда он будет награжден за приключение в размере 1,200 очков опыта, он получит лишь 80% из них, то есть 960 единиц опыта. Если он достигнув 13-го уровня, примет решение взять ещё один класс, например жреца, то тогда он будет переносит 40% штрафа к опыту.

Когда вы определяете, какие из классов мультиклассового персонажа уравновешенны, не учитывайте желаемый класс персонажа. Дварф воин 7-го/жрец 2-го, не переносит штрафов в опыте, даже если прибавит новый класс, 1-й уровень вора, так его уровни жреца и вора имеют разрыв лишь в одну единицу. Отметьте то, что в этом случае самым высоким уровнем принимается класс жреца, так как класс воина, желаемый для дварфов/карликов.

Для человека и полуэльфа, самый высокий из его классов, и считается его желаемым классом.